GAME power

38

Aprile 1995 · Lire 5.500

STAR TREK
STAR FLEET ACADEMY - IL GIOCO
GENERAZIONI - IL FILM

PANZER DRAGOON
CARO SATURN, TUTTO QUI?

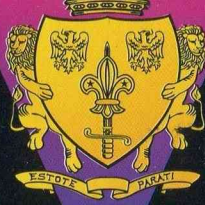
MONDI IMPOSSIBILI
COME LA FANTASCIENZA HA CAMBIATO I VIDEOGIOCHI

METAL HEAD
IL 32X ALL'ATTACCO

THE STORY OF THOR
UN GDR INFINITO PER MEGA DRIVE

FRANKENSTEIN • IGNITION FIRE • CARRIER ACES • PHANTASY STAR IV • MOTOCROSS CHAMPIONSHIP • BLOODSHOT • BIKER MICE FROM MARS • DRAGON VIEW • RAIDEN PROJECT • AGGRESSOR OF DARK KOMBAT • KILEAK THE BLOOD • SPACE GRIFFON • ALIEN SOLDIER • STREET HOCKEY • TAMA • THE FLINSTONES • PEBBLE BEACH GOLF • VIEW POINT • WACKY SPORTS CHALLENGE•

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

L. 129.000 — L. 119.000 — L. 139.900 — L. 99.900 — L. 129.000 — L. 109.000 — L. 119.000 — L. 159.000 — L. 79.000 — L. 109.000 — L. 119.000 — L. 119.000 — L. 129.000 — L. 145.000 — L. 85.000 — L. 114.000

Titolo	Prezzo	
A.T.P. TENNIS	129.000	(E)
AEROBIZ	129.900	(U)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)
ALIEN STORM	49.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	99.000	(E)
BALLZ 3D	99.900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)
BATTLETOADS	64.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAST II	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	119.000	(U)
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)
BLOODSHOT	99.000	(E)
BONANZA BROSS	45.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)
BOOGERMAN	109.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(U)
BUBSY 2	99.900	(E)
BUSY TOWN	109.000	(U)
CANNON FODDER	119.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	TEL.	
CHAMPIONSHIP POOL	119.000	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)
COACH K COLLEGE BASKETBALL	139.900	(E)
COLUMNS 3	49.000	(J)
COMBAT CARS	79.900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.900	(U)
COOL SPOT	66.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)
CRYSTAL PONY TALES	99.900	(U)
DAVIS CUP TENNIS	29.000	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139.900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	89.000	(E)
DINOSAURS FOR HIRE	TEL.	
DJ BOY	39.000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79.000	(U)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DRAGON	89.000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	49.000	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119.000	(E)
EA SPORT TENNIS	109.000	(E)
EARTH WORM JIM	139.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	119.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY 95	129.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	129.000	(U)
ESWAT	52.000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	59.900	(E)
FATAL FURY	66.000	(E)
FATAL FURY 2	147.000	(J)
FATAL LABYRINTH	49.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINK	99.900	(E)
FORMULA 1	89.900	(E)
GENERATION LOST	59.900	(E)
GLOBAL GLADIATORS	49.000	(E)
GOOFY HISTORY	89.000	(U)
GOOFY TROOPS	119.900	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139.000	(U)
GREENDOG	49.000	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL 94	49.000	(E)
HURRICANES	119.000	(E)
I PUFFI	99.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99.000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	56.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.900	(E)
ITCHY & SCRATCHY	109.000	(E)
J. LEAGUE PRO STRIKER 2	79.000	(E)
JAMMIT	129.900	(U)
JELLY BOY	TEL.	
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85.000	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3	99.000	(E)
KING OF THE MONSTER 2	140.000	(U)
LAST BATTLE	42.000	(E)
LEMMINGS II	129.000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
LOTUS 2	52.000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87.000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89.000	(E)
MAZINGA WARS	55.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	109.000	(E)
MEGA SWIV	109.000	(E)
MEGA TURRICAN	79.000	(E)
MICKEY MANIA	69.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	(E)
MIGHTY MAX	115.000	(E)
MONSTER WORLD IV	TEL.	
MORTAL KOMBAT 2	49.900	(E)
MR NUTZ	129.900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.000	(E)
NATIONAL HOCKEY NIGHT	129.000	(U)
NBA ACTION 94	125.000	(U)
NBA ALL STAR CHALLENGE	59.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	109.000	(E)
NBA LIVE 95	119.000	(E)
NHL 95	119.900	(E)
PAC ATTACK	99.900	(U)
PAC MAN 2	119.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119.000	(E)
PHANTASY STAR IV	159.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	109.000	(E)
PITFALL	89.900	(E)
POWER MONGER	49.000	(E)
POWER RANGERS	109.000	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)
PREDATOR 2	39.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(J)
PROBOTECTOR	119.000	(E)
PSYCHO PINBALL	99.000	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.000	(U)
RADICAL REX	109.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	119.000	(E)
RISTAR	109.000	(U)
ROBOCOP 3	49.900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79.000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	TEL.	
RUGBY WORLD CUP 95	119.000	(E)
SAILOR MOON	TEL.	
SAMURAI SHODOWN	136.000	(U)
SECOND SAMURAI	59.000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119.000	(U)
SHAQ-FU	129.900	(E)
SHINING FORCE II	129.000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119.000	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SNOOKER	TEL.	
SONIC 2	29.000	(E)
SONIC 3	69.000	(E)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.000	(E)
SPACE HARRIER	44.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
SPIDERMAN TV	99.000	(E)
STAR TREK	119.000	(U)
STARGATE	99.000	(E)
STEEL TALONS	39.000	(E)
STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
SUB TERRANIA	79.000	(E)
SUNDAY NIGHT FOOTBALL	129.000	(U)
SUPER FANTASY ZONE	49.000	(E)
SUPER MONACO GP II	60.000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	145.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA	49.000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.000	(E)
TECNO CLASH	39.000	(E)
TERMINATOR	39.000	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	55.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59.900	(E)
THE LION KING	129.000	(E)
THE TICK	119.000	(U)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	105.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	135.000	(U)
TOP GEAR 2	125.000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
TRUE LIES	109.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.000	(E)
URBAN STRIKE	119.900	(E)
VIEW POINT	149.000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	139.000	(J)
VIRTUAL BART	59.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
WARLOCK	99.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
WINTER OLYMPICS	49.900	(E)
WOLFCHILD	47.000	(U)
WOLVERINE	99.000	(E)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD HEROES	115.000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
WWF RAW	109.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79.000	(J)
XENON II	39.900	(E)
YOGI BEAR	114.000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	99.900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

Console	Prezzo
CONSOLE GAMEBOY	95.000
CONSOLE GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND	125.000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	135.000
CONSOLE GAMEGEAR	185.000
CONSOLE GAMEGEAR + SENSIBLE SOCCER	205.000
CONSOLE JAGUAR	530.000
CONSOLE 3DO PANASONIC CON INTERFACCIA SCART + MAD DOG McCREE	995.000
CONSOLE 3DO PANASONIC CON INTERFACCIA SCART + MAD DOG McCREE + FIFA SOCCER	1.045.000
CONSOLE MEGA CD 2 + ROAD AVENGER	399.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD	199.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + AGASSI TENNIS	219.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + DAVIS CUP	219.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + LION KING	280.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + RADICAL REX	239.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + SONIC 2	219.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + SONIC 3	265.000
CONSOLE NEO GEO CD SCART	899.000
CONSOLE NEO GEO CD SCART + FATAL FURY 2	949.000
CONSOLE SATURN SCART + VIRTUAL FIGHTER	1.350.000
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	450.000
CONSOLE SEGA 32X (USA)	299.000
CONSOLE SONY PLAY STATION SCART	1.299.000
CONSOLE SUPERNES SCART (USA)	225.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL + STREET FIGHTER II TURBO	225.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL + SUPER BATTLE TANK 2	215.000

E' nato il QUEEN CLUB,
il Club riservato a tutti gli amici della
QUEEN COMPUTER
FANNE PARTE ANCHE TU !
Facendo un acquisto riceverai l'esclusiva spilla oro del Club, la tessera risparmio FIDELITY CARD ed il periodico mensile QUEEN MAGAZINE
TI ASPETTIAMO !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO-SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta
a TORINO in corso Dante, 2
GRANDE SHOW ROOM
per provare tutti i titoli in esposizione
THE TOP GAMES
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
AERO THE ACROBAT 2 135000 (U)
AGASSI TENNIS 99000 (U)
AIR CAVALRY TEL.
AIR STRIKE PATROL 129000 (U)
AMAZING TENNIS 65000 (U)
ANIMANIACS 129000 (E)
ART OF FIGHTING 97000 (U)
ART OF FIGHTING 2 TEL.
BALLZ 3D 125000 (U)
BARKLEY JAM BASKET 59900 (E)
BASS TOURNAMENT CHAMPION 139000 (U)
BATMAN & ROBIN 149000 (E)
BATTLETECH MECHWARRIORS 89000 (E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON 39900 (E)
BC KID TEL.
BIKER & MICE FROM MARS 129000 (E)
BIOMETAL 129000 (E)
BLACK HAWK 89000 (E)
BLACKTORNE 125000 (U)
BONKERS 149000 (U)
BRAINLORD 149000 (U)
BREATH OF FIRE 139000 (U)
BRETT HULL HOCKEY 95 119000 (U)
BRUTAL - PAWS OF FURY 119900 (E)
BUBSY 2 129000 (U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE 119000 (E)
CANNON FODDER 129000 (E)
CANNONDALE CUP 129900 (U)
CARRIER ACES 129900 (E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94 93000 (U)
CHAOS ENGINE 149000 (E)
CHAVEZ BOXING 2 119000 (U)
CHOPLIFTER 3 99000 (E)
CLAY FIGHTER 2 139000 (E)
CLAYMATES 129000 (E)
CLIFFHANGER 65000 (E)
CYBERNATOR 75000 (E)
DAFFY DUCK 69000 (E)
DEMON BLAZON TEL.
DEMON'S CREST 149000 (U)
DINO DINI'S SOCCER 99000 (E)
DONKEY KONG COUNTRY 129000 (E)
DOUBLE DRAGON V 79900 (E)
DRAGON 139900 (E)
DRAGON WIEW 145000 (U)
DSP TENNIS TEL.
EARTH WORM JIM 119000 (E)
EEK THE CAT 39900 (E)
FATAL FURY 2 149000 (U)
FATAL FURY SPECIAL 149000 (J)
FIEVEL GOES WEST 129900 (E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 119000 (E)
FIGHTER'S HISTORY 149000 (U)
FINAL FANTASY 3 159900 (U)
FIRE STRIKE 119000 (U)
FLYING DRAGON 189000 (J)
FRANKENSTEIN 129000 (U)
FULL THROTTLE - ALL AMERICAN RACING 129000 (U)
G-GUNDAM TEL.
GHOUL PATROL 125000 (U)
GOOFY TROOPS 139000 (E)
GP1 PART 2 139000 (U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE) 149900 (U)
HAGANE 99900 (J)
HAMMERLOCK WRESTLING 129000 (U)
HAT TRICK HERO 2 159000 (J)
HEBEREKES POPOON 119000 (E)
HURRICANES 99000 (E)
I PUFFI 99900 (E)
IGNITION FACTOR 129000 (U)
ILLUSION OF GAIA 145000 (U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE 145000 (E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL 129000 (E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR 59000 (E)
ITCHY & SCRATCHY 129000 (E)
JELLY BOY TEL.
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR 69000 (U)
JOHN MADDEN 95 139900 (E)
JORDAN ADVENTURE 139000 (E)
JUNGLE BOOK 129000 (E)
JUNGLE STRIKE 119000 (E)
JURASSIC PARK 2 144000 (E)
KING OF DRAGONS 139000 (U)
KING OF THE MONSTER 2 135000 (U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE 139000 (U)
LEGEND 59900 (E)
LEMMINGS II 159000 (E)
LORD OF DARKNESS 139000 (U)
LORD OF THE RINGS 119000 (E)
LUPIN III TEL.
MANCHESTER UNITED PR.L.CH. TEL.
MARKO'S MAGIC FOOTBALL 149000 (E)
MEGA MAN SOCCER 137000 (U)
MEGA MAN X PART 2 129000 (U)
METAL MORPH 138000 (U)
MICHAEL ANDRETTI RACING 149000 (E)
MICHAEL JORDAN BASKET 129000 (E)
MICKEY MANIA 69900 (E)
MICROMACHINES 69000 (E)
MIGHT AND MAGIC 3 135000 (U)
MIGHTY MAX 129000 (E)
MORTAL KOMBAT 59000 (E)
MORTAL KOMBAT 2 135000 (E)
MUSCLE BOMBER TEL.
MYSTIC QUEST LEGEND 79000 (E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 129000 (E)
NBA LIVE 95 129000 (E)
NFL FOOTBALL 119000 (E)
NHL 95 129000 (E)
NICKELEON GUTS 129000 (U)
NIGEL MANSELL RACING 129000 (E)
NO ESCAPE 129000 (E)
NOSFERATU TEL.
OBITUS 139000 (U)
OPERATION EUROPE TEL.
PAC MAN 2 125000 (U)
PAGEMASTER 129900 (E)
PARODIUS 2 TEL.
PERFECT ELEVEN 129000 (E)
PGA TOUR GOLF 129000 (U)
PINBALL FANTASY 109000 (E)
PITFALL 69900 (E)
PLAYER MANAGER 67000 (E)
POP'N TWINBEE 2 135000 (E)
POWER INSTINCT 129000 (U)
POWER RANGERS 159000 (E)
POWER SLIDE TEL.
POWERDRIVE 119000 (E)
PRIME GOAL SOCCER 149000 (J)
RADICAL REX 124000 (U)
RAGE IN THE CAGE TEL.
RANMA 1/2 PART 3 89000 (J)
RAPJAM 119000 (U)
RETURN OF THE JEDI 119000 (E)
REX RONAN 119000 (U)
RISE OF THE ROBOTS 145000 (E)
ROBOTRECK 135000 (U)
ROCKMAN SOCCER TEL.
RUNES OF VIRTUE 2 149000 (U)
SAMURAI SHODOWN 145000 (U)
SAMURAI SPIRITS TEL.
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS 149000 (E)
SEA QUEST DSV 129000 (E)
SECRET OF MANA 119000 (E)
SHAQ-FU 149000 (E)
SHIEN'S REVENGE 129000 (U)
SOCCER SHOTOUT 139000 (U)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2) 139000 (E)
SPEED RACER 129000 (E)
SPEED WORLD 135000 (U)
SPIDERMAN & X-MAN 89000 (E)
SPIDERMAN TV 129900 (E)
SPORTS ILLUSTRATED TEL.
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY 119000 (U)
STAR TREK NEXT GENERATION 149000 (U)
STARGATE 129900 (E)
STONE PROTECTORS 139000 (U)
STREET FIGHTER 2 89000 (E)
STREET HOCKEY 95 139000 (U)
STREET RACER 129000 (E)
STRIKE GUNNER 59000 (E)
SUPER ALESTE 89000 (E)
SUPER BATTLETANK 2 49000 (E)
SUPER BOMBERMAN 2 119000 (E)
SUPER BRAWL 119000 (U)
SUPER CHINESE FIGHTING TEL.
SUPER DROP ZONE 119000 (E)
SUPER FINAL MATCH TENNIS TEL.
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94 TEL.
SUPER MARIO ALL STARS 129000 (E)
SUPER MARIO KART 129000 (E)
SUPER METROID 115000 (E)
SUPER MORPH 39900 (E)
SUPER PANG 59000 (E)
SUPER PC KID TEL.
SUPER PINBALL 109000 (E)
SUPER PUNCH OUT 125000 (U)
SUPER SOLITAIR 59900 (U)
SUPER STREET FIGHTER 2 149000 (E)
SUPER TENNIS 75000 (E)
SUPER TURRICAN 69000 (E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN) 119000 (E)
SYNDICATE 119000 (E)
TETRIS & DR MARIO 109000 (E)
THE 7TH SAGA 145000 (U)
THE INCREDIBLE HULK 129900 (E)
THE LION KING 145000 (E)
THE TICK 129000 (U)
TINY TOON BUST LOOSE 59000 (U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS 129000 (E)
TROY AIKMAN FOOTBALL 149000 (E)
TRUE LIES 129900 (E)
TURN & BURN 89000 (E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS 149000 (E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET 145000 (U)
ULTIMA BLACK GATE 132000 (U)
ULTIMATE FIGHTER 149000 (U)
ULTIMATE PARODIUS TEL.
UNIRACERS 119000 (U)
VIRTUAL SOCCER 49000 (E)
VORTEX 139000 (U)
WARIO WOODS 109000 (E)
WARLOCK 129900 (E)
WILD SNAKES 109900 (U)
WILDTRAX TEL.
WOLFENSTEIN 3D 97000 (U)
WOLVERINE 125000 (E)
WORLD CLASS RUGBY 95 69000 (E)
WORLD CUP STRIKER 89000 (E)
WORLD CUP USA 94 49900 (E)
WORLD HEROES 2 139000 (U)
WWF RAW 139000 (E)
X-CALIBER 2099 29900 (E)
X-MAN 149000 (U)
YOGI BEAR 119000 (E)
ZELDA 3 93000 (E)
ZERO KAMIKAZE 139000 (U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS 135000 (E)
ZOOL 67000 (U)
LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe
3DO
NEWS
ALONE IN THE DARK 115000
BURNING SOLDIER 125000
CRIME PATROL 129000
DEMOLITION MAN 139000
ESPN TENNIS 89000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95 115000
GUARDIAN WAR 119000
IRON ANGELS 109000
JOHN MADDEN 95 119000
MAD DOG MCCREE 2 129000
MEGARACE 109000
MICROCOSM 129000
NEED FOR SPEED 119000
NOVASTORM TEL.
OFF WORLD INTERCEPTOR 129000
PATAANK 99000
PLUMBERS DON'T WEAR TIES 69900
POWER KINGDOM 109000
QUARANTINE 109900
REBEL ASSAULT 119000
RETURN OF FIRE 119000
ROAD RASH 139000
SAMURAI SHODOWN 119000
SEWER SHARK 119000
SHADOW WARS SUCCESSION 129000
SHOCK WAVE 2 84000
SPACE SHUTTLE 109000
STAR CONTROL 2 125000
STARBLADE 129000
STATION INVASION 99000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 139000
SUPREME WARRIOR 119000
THE HORDE 95000
THEME PARK 119000
TWISTED 142000
ULTRAMAN 119000
VIRTUOSO 119000
WAY OF THE WARRIORS 129000
WORLD CUP GOLF 109000
L. 149000
L. 129000
L. 129900
L. 139000
L. 149000
L. 149000
L. 119000
L. 129000
L. 129000
L. 139000
L. 129000
L. 109000
L. 129000
L. 139000
L. 109000
L. 119000
L. 109000
L. 119000
L. 119000
L. 119000
L. 119000
L. 115000
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI
ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon
TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
MAILBOX VIDEOTEL 211503732
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT
QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato
cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)
GP
I prezzi possono subire variazioni senza preavviso
titolo programma
computer
prezzo
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 18.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 28.000
PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI
TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Campagna" Badioli, Serena "Married" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "ET3" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Cucador" Minini, Alex "Ruota della Fortuna" Pasetto, Yuri "Nel paese delle Meraviglie" Abietti, Tiziano "Tinsemal" Toniutti, Claudio "Dark Forces" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Max "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Emanuele "Flash" Brendolan, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "GearLoose" MIcciulli, Paolo "Storehouse" Verri, Carlo "Air" Barone

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit.

FUN DIRECTOR

Maria "sai che giorno è oggi?" Montesano

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Jacopo "È colpa mia" Villa, Stefano "Punto" Dalzini, Beom-Jun "Yunina" Yoo, Roberta "Mister" Asmeri

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

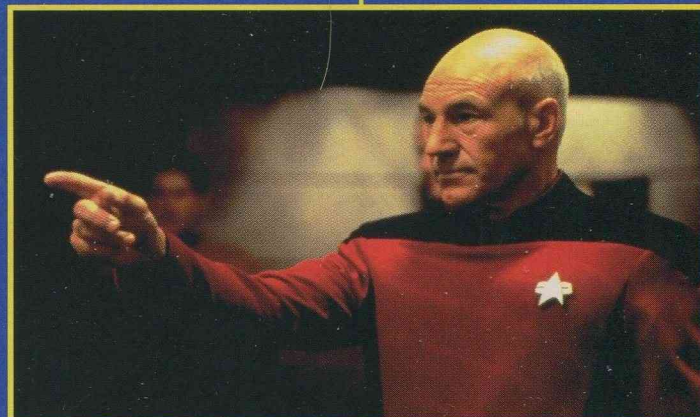
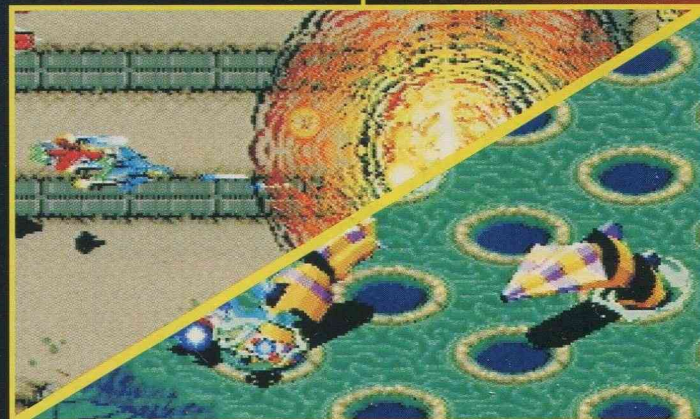
STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI

Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

help

CONTINUA LA SOLUZIONE DI SONIC & KNUCKLES. POTRETE TROVARE ANCHE LA PRIMA PARTE DI EARTHWORM JIM E LA SECONDA E ULTIMA PARTE DELLA SOLUZIONE COMPLETA DI DONKEY KONG COUNTRY.

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

IL CONSUETO APPUNTAMENTO MENSILE CON LE VOSTRE LETTERE E LE MORIGERATE RISPOSTE DEL SOSTITUTO DI APECAR!

STORY OF THOR

PAG. 94

UN'AVVENTURA FANTASY D'ECCEZIONE PER IL MD

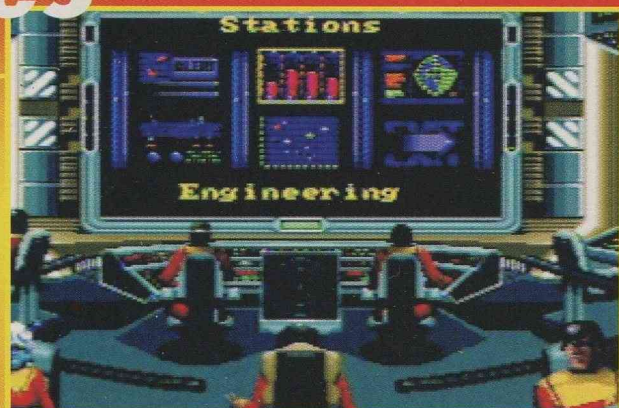
BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 13

TUTTI I SEGRETI DEI ROLLBAR E DEI GIOCHI PER LE VOSTRE CONSOLE PREFERITE

STARFLEET ACADEMY

PAG. 96

IN MISSIONE CON IL CAPITANO KIRK A BORDO DEL SUPER NINTENDO

PHANTASY STAR IV

PAG. 98

FINALMENTE IL QUARTO CAPITOLO DELLA SAGA GDR SEGA PIU AMATA DAI LETTORI

MEGA DRIVE

MEGA CD

32 X

SATURN

GAME GEAR

SUPER NES

GAME BOY

3DO

PLAYSTATION

NEO GEO CD

NEWEL computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

L. 29.000

L. 39.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 79.000

GIOCHI GAME BOY		GIOCHI GAME BOY		GIOCHI GAME BOY	
Alien 3	L. 59.000	Kirby's Dream Land	L. 39.000	Stop that Roach	L. 49.000
Alien Olimpics	L. 59.000	Lawnmover Man	L. 39.000	Super Chase HQ	L. 49.000
Alleway	L. 39.000	Lemmings 2	L. 49.000	S. Hunchback Adv.	L. 29.000
Battletoads -		Marble Madness	L. 29.000	S.MarioL.3-WarioL.	L. 59.000
Double Dragon	L. 39.000	Micromachines	L. 49.000	T2 - Arcade Game	L. 59.000
Bugs Bunny 2	L. 59.000	Monster Truck Wars	L. 59.000	Talespin	L. 39.000
Choplifter 3	L. 39.000	Mortal Kombat 2	L. 55.000	Tarzan	L. 39.000
Contra 3	L. 59.000	Muhamm. Alì B.	L. 39.000	Tetris	L. 39.000
Cool Spot	L. 59.000	NBA - Jam	L. 50.000	Tetris 2	L. 68.000
Dead Heat Scram.	L. 39.000	Pac - Attack	L. 59.000	Tom & Jerry 2	L. 59.000
Desert Strike	L. 69.000	Power Ranger	L. 69.000	Top Rank Tennis	L. 49.000
Duck Tales 2	L. 59.000	Probotector 2	L. 59.000	True Lives	L. 59.000
Felix the Cat	L. 29.000	Qix	L. 39.000	Total Carnage	L. 49.000
FIFA '95	L. 59.000	Race Days	L. 59.000	Turtles Ninja 3	L. 59.000
Flinstones	L. 39.000	RC Pro Am	L. 39.000	Wacky Sports	L. 69.000
Flinstones Movie	L. 69.000	Riddick Bowe Box.	L. 68.000	Wario Blast	L. 69.000
Golf	L. 39.000	Robocop vs Terminat.	L. 59.000	WCW - Main Event	L. 58.000
Itchy & Scratchy	L. 49.000	Samurai Shodown	L. 59.000	World Cup	L. 49.000
Joe & Mac	L. 39.000	Sneaky Snakes	L. 29.000	World Cup	L. 49.000
Jungle Book	L. 59.000	Stargate	L. 29.000	WWF Raw	L. 59.000
Jurassic Park 2	L. 49.000	Star Trek	L. 49.000	Zelda	L. 49.000

OFFERTE GAME BOY

GAME BOY COMPLETO L. 95.000

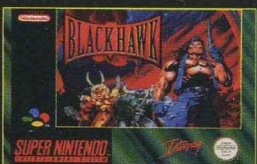
GIOCO NOVITÀ

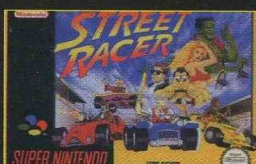
FIFA '95 International Soccer GB L. 59.000

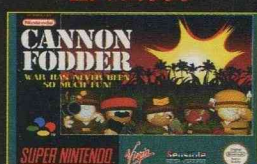
L. 59.000

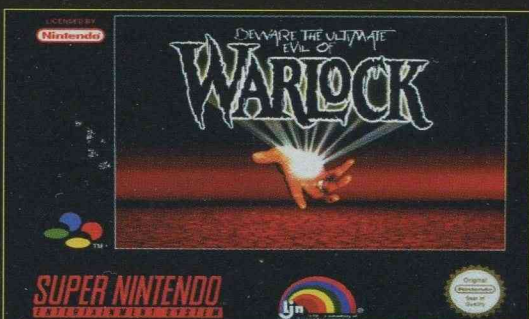
L. 69.000

L. 79.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 109.000

L. 119.000

L. 129.000

OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 89.000

L'APPOSTA

Aha! Lo sapevo che prima o poi ce l'avrei fatta. Lo Studio Vit aveva promesso un posto da "cartografus maximus" a colui che avrebbe mappato completamente un gioco della Activision uscito nel 1986, tale Explorer, composto da qualcosa come tredici miliardi di locazioni , si sono visti recapitare la mappa completa di Explorer a cura del sottoscritto, tredici miliardi di locazioni precise precise senza toppa alcuna. MA, dato che un posto da "mappatore massimo" non era disponibile e le promesse vanno comunque mantenute, eccomi qui al timone dell'Apposta alla faccia di quel puzzone furgonato di Apecar che lo teneva saldamente e indegnamente (mai potuto soffrire), a godermi il mio giusto status. Le lettere da oggi in poi andranno quindi indirizzate a "l'Apposta di Infernet", solito indirizzo. Sono finiti i tempi della democrazia e dell'ultima parola riservata al lettore, perché il timome, finalmente, ce l'ho in mano io. A cuccia, pulciosi.

Infernet

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

POSTE ITALIANE

IL FUTURO DELLE SPINE DI PESCE E' ADESSO

Pervertita redazione di Game Power, sono un ragazzo di 17 anni che ha capito che il futuro non è adesso, ma è e sarà come volete voi domani! The future is now? Ma vatindi... Ho letto sul numero 35 della vostra rivista la recensione di *Ridge Racer* per il PS-X della Sony e devo dire che mi ha colpito molto il voto, ben 95%, e le lodi da voi menzionate. Sempre più convinto finalmente mi sono comprato un bel PS-X per 1.400.000 lire, con *Ridge Racer*. Sfortunatamente, lo stesso giorno in cui ho acquistato la console, ho provato a fare qualche partita al suddetto gioco, e ci tengo a sottolineare che mi sono divertito tantissimo i primi cinque minuti (CRONOMETRATI), ma dopo mi sono cadute: le pupille, le orecchie, le unghie, le ciglia, i capelli, tutti i vari peli e peletti, le braccia e infine le palle! Ma vi rendete conto che avete dato 95% a un gioco che meritava al massimo 75%, dico, ma vi rendete conto!!!!!! (bah, Ndr).Non dico che il gioco sia brutto, anzi, la grafica è buona, il sonoro è buono, la giocabilità è a posto ma la longevità è pari a quella di un pallottoliere!!! Non è finita, dove fuggite, eh eh eh eh! Questa è proprio da manicomio, 105 a Toshinden che ha lo stesso difetto di *Ridge Racer* anche se meno grave. Bello *Toshinden* eh, con otto personaggi selezionabili e (tralasciando la solita grafica e sonoro), il solito gioco BIDONE, io personalmente gli avrei dato 89 come ha fatto una rivista del settore. dovrei insultarvi di più, lo so, ma questa volta vi risparmio (non sarà un po' troppo tardi?). Comunque continuo a pensare che dovreste recensire sulla vostra rivista nuove marche di preservativi oppure nuovi modellidi assorbenti e clisteri, perché vedo che coi videogiochi proprio non ci siamo. Avendo il coraggio di firmare il tutto, sarei ancora più deluso da voi se no pubblicaste la mia lettera! Mi dispiace, ma dovevo proprio farlo Apecar!!!

Christian Valesch

P.S: e ringraziate il cielo che oggi sono allegro altrimenti...

Altrimenti avresti i tuoi motivi che a noi non sono stati svelati e ti perderesti nel mare delle ripiche. Che poi alla fine i lettori che fanno così sono quelli che ci vogliono più bene. E allora passi, e sia, è vero, Ridge Racer *per il PS-X meritava 75%. Fosse per me anche 70. Gli altri 20 punti sono stati aggiunti per via del meraviglioso* Galaxians *che c'è nel caricamento, davvero un signor gioco, e chi non è d'accordo e' un sovversivo comunista. Tra le altre cose, devo dire che queste nuove console le odio. Passi il Saturn, ma è davvero indisponente dover digitare nomi fastidiosi tipo 3DO o PS-X, shiftando un carattere si e uno no, mettendo i trattini e lo zero. Viene diverso sul giornale se scrivo 3DO con la O come sempre, oppure se ci metto lo zero (3D0) se ne accorge qualcuno? Sono queste infime paturnie che si sommano e portano all'anoressia e alle emorroidi. Mi pare poi che quella cosa di* Toshinden *fosse stata chiarita, semplicemente un gioco così (e come* Ridge Racer*), con movimenti n quasi full3D e un feeling da puro arcade è la prima volta che potete averlo dentro casa, è la prima volta che potete giocarlo in pigiama o nudi con un calzino infilato sulle vergogne. Quella là non era tanto una recensione, quanto una constatazione delle effettive possibilità della Playstation a un mese dall'uscita (le stesse constatazioni che impauriscono chi pensa che la Playstation sia in effetti tutta là), remember che il C64 ha iniziato con* Jupiter Lander *e solo dopo sei anni ci girava sopra* Turrican. *Mi si obbietterà che tra sei anni il PS-X sarà melma marcia, ma cambio or ora canale del tivvù e colgo appieno lo splendore della regia di uno spot per una chat line per incontri precisi: il numero è lì (144? 105? Stessa cosa), invitante, un dichiarato punto di riferimento, e tanto mi basta.*
Mi riservo di aggiungere che disprezzo qualsiasi bietolone che com-

Paolo Cimini

Mario Brai

Filippo Battistini

Salvatore Satta

SARAGO LESSO MA SCIAPETTO

Caro Apecar, oggi non ho niente da fare (non che gli altri giorni ne abbia di più però, NdA da in su con per tra fra), quindi... Mi sono aperto una scatola di puntine sulla testa, e ti ho scritto. Sai sto cominciano a fare cose strane, tipo inserire i CD nel Super Nintendo, infilare le cartucce nel piatto porta CD (si dice "caddy" ignorante, NdR), guardare la televisone da dietro e altre amenità. Tutto è cominciato da quando ho udito il prezzo del Playstation e del Saturn. Ma io non credo che siano così potenti, e poi bisogna aspettare i caricamenti del CD. No, non passerò mai a una delle nuove console. Un negoziante mi ha detto "forse non ti piaceranno, ma non hai scelta". Ma pensi per lei, pagliaccio (gli ho detto) e a me dia un C64. "No, non ce ne abbiamo più, deve andare al supermercato qui di fronte" (vorrei stigmatizzare la mia più totale estraneità ai meccanismi sintattici di cui questo disgraziato lettore si accolla l'onere del collaudo, NdInfernet). Allora ho dato fuoco al negozio, e il negoziante mi ha dato una serie di 27 calcinculo in rapida successione e mi ha fatto inseguire dall' FBI e dal KGB. C'era bisogno di fare tutto sto casino? Buon pomeriggio.

A] The Five blind boys from Alabama
B] La Bestia nera del Bassanese

Erano anni che non mi veniva di fare la bocca a becco di papero e questa lettera ha in qualche modo indotto una troppo tempo sopita voglia di mutare espressione: se morirò e verrò impagliato in questa meraviglioso stato di alterazione labiale gli esperti di fisiognomica avranno di che ragionare (e la cosa mi rende chissà perché molto gaio). Tutto questo mi basta per dichiarare che con Apecar è finita un'epoca, quella dell'uomo di Conegliano. Plaudete ora, gaudenti dell'Apposta, al nuovo genio illuminans della retta via da seguire, il primo uomo con il soprannome interattivo. Questa è un'alba radiosa, godetevela tutta. Io mi sveglio a mezzogiorno alla faccia vostra.

pri una nuova console a un mese dalla sua uscita (magari lamentandosi dei prezzi, altissimi), inoltre mi rendo conto che questa potrà apparire come una risposta evasiva e sconnessa, ma che cosa posso dire a uno che passa il tempo a ***CRONOMETRARE*** *quanto si diverte con un videogioco? Apecar l'avrebbe accolto fraternamente e va bene, io no. E so come bloccare certi meccanismi. Nessuno ha la garanzia della pubblicazione, belli miei, tranne me - almeno su queste pagine. Perché noi di professione facciamo riviste, e* ***NESSUNO*** *può affermare il contrario.*

Pietro Grazia Massimo

PESCE MARTELLO PLEASE NON FARGLI MALE

Pirotecnica, occulta, architettonica seppur trombonica ma mai tettonica (a proposito Red Fury sei come la Fanta: bona e tanta) reda, e specialmente tu Apemacchina, como estas? Spero male, e ribadisco specialmente tu Apetriciclo, perché se non porto la mia jettatura giornaliera (esclusa Red Fury) non sono contento. Or male, chi ti scrive è il famoso seppur contraibile, ma mai indescrvibile, sempre pirotecnico ma indiscutibilmente vecchio Valerio. Te ricordi de me (no, e chiunque sia nella mia situazione può provare a guardare tra le lettere degli ultimi cinque numeri NdR)? Il muflone che hai tu penso non vada bene perché visto il genere di spettatori delle nostre partite (tori, buoi, vacche, ma soprattutto mufloni) non è consigliabile farlo giocare né ora né mai, perché ho un amico a cui piacciono molto gli animali maschi e ultimamente ne ha violentati tre o quattro, con conseguente ripercuotimento sugli incassi delle nostre partite. A ogni modo volevo parlare della spudorata campagna che i media stanno conducendo contro i videogame. Secondo me, e questa vuole essere solo un'opinione, i videogiochi sono l'unico mezzo per evadere dalla realtà odierna che si sta sempre più confondendo con la politica, ma la cosa è assai strana, perché anche le reti di Berluscaz stanno conducendo questa propaganda alquanto ignobile (il Berla avrebbe tutto l'interesse ad avere un popolo di deficienti). Anche la stampa la sta buttando sull'epilessia, e a questo punto vorrei aggiungere che anche passeggiare in un viale alberato è molto pericoloso, perchè la luce che passa attraverso le foglie sortisce lo stesso effetto dei flash continui che l'occhio percepisce davanti al video. Allora non si dovrebbe neanche più passeggiare. Uffa, il pericolo esiste solo se si è affetti da questa malattia (l'epilessia fotosensibile), se siamo sani non succede un bel niente! La sapete una cosa? Questa è una fobia come quella della Guerra del Golfo, quando uno "sciocchino" mise in mezzo la notizia che sarebbe scoppiata la terza guerra mondiale e tutti i deficienti andarono a svuotare i negozi (uuuh, ecco perché tutte le scorte che trovo in casa sono scadute da un anno, NdR)..eh si, questa è strumentalizzazione a Fini di lucro (aha! Scusate la battutaccia!) (si, anche se stavolta il camerata Gianfranz non c'entrava molto, ndRandom). e questa fobia è anche la stessa che si è verificata coi casi di colera. A me piace il pesce ma mia nonna (sono orfano di padre e di madre) non me lo comprava anche se la Puglia sta sul versante Adriatico e io sto in Campania, e anche se i deficienti di Bari avevano mangiato il pesce crudo mentre a me piace cotto.

Valerio Mariani, Salerno.

Questa Apposta-Kabul diventerà prima o poi qualcosa di totalmente diverso, è ora di dire esattamente le cose come stanno. C'è un mio amico piuttosto evanescente che è MORTO giocando con le console. Non bastava un semplice attacco epilettico (che comunque gli era venuto e anche diverse volte), non bastava la cecità totale (sopravvenuta in seguito alla prolungata esposizione davanti ai fosfori del TV e dalla pedissequa lettura di rivistacce come questa - e di altre, nessuno può affermare di avere l'esclusività della passione, ripeto NESSUNO), non bastavano neppure la piorrea e la diarrea, c'è dovuto proprio rimanere attaccato, a quel joypad. Non sono i giornali, la TV e i media ad andare gratuitamente contro questo fenomeno, ma psicologi di provata fama e studiosi d'alto rango medico a sancire quella teoria dal fondamento assolutamente scientifico che dice, caro il mio Valerio, che i videogiochi fanno proprio male. Alla salute, alla faccia di chi pensava di divertirsi. Fanno male nel senso che se non avate alcuna predisposizione per l'epilessia, i videogiochi ve la farnno venire di loro spontanea volontà. Sicuramente poi non ve faranno passare, nessuno ha l'esclusività della contraccezione, e poi in fondo questo discorso non significa niente perché pure le sigarette e il caffè non sono una mano santa, eppure miliardi di esseri umani ci vanno giù' pesanti. La prossima volta che vedrò un bambino con un Game Boy in mano chiamerò i carabinieri e l'ospedale, non è giusto che chi fa uso di un mezzo ricreativo potente quanto la cannabis rimanga impunito: o a tutti, o a nessuno.

L'APPOSTA

L'UNICO LIMITE DI UN MERLUZZO E' IL CIELO AZZURRO

Mi chiamo Sakazaki, Ria Sakazaki, e voglio che sappiate la mia terribile storia... è cominciato tutto all'ultimo raduno degli impiegati della SNK. era lunedi, stavo per arrivare alla sede principale, un grande edificio cristallino senza finestre. Cosa? Taglia corto? Oh si beh, in questo magnifico giorno conobbi lui, cioè lei, una fantastica ragazza, come si chiama... Moi, compagna di mia sorella Yuri e quel bel ragazzino di King. Per Moi sarei disposto a perdere trenta round di fila e a farmi pestare come un cane. Per Moi sarei disposta a spogliarmi nuda (?) nel livello del Giappone, quando la vedo combattere io soffro sempre, anche se so che lui, cioè lei, è molto forte. Pero' fortunatamente mi rallegra il fatto che quando salta gli ballano le [...]. l'ultima volta per colpa loro mi sono beccato un bel calcione in faccia da quel brutto ceffo di Kim Kapwana. Pensate che quel damerino schifoso la lasciava vincere come se fosse una donna vera... Ci credete all'amore a prima vista? Io no, infatti all'inizio mi stava antipatico, cioè antipatica, solo per avermi detto che veniva da *Fatalfury*, ma dopo un po' incominciammo a conoscerci e sbocciò l'amore. Passavamo tutto il giorno ad allenarci e ad amarci e anche se non mi rivelò mai la sua vera identità anche io rimasi in guardia, certo che all'inizio per dirmi "ti amo" mi dava un pugno nello stomaco e mi rifilava un colpo di ventaglio in bocca. Non è finita qui, un giorno mi disse che doveva assolutamente partire, suo padre stava per morire (queste furono le sue ultime parole) prima di non rivederla più. Infatti mi arrivò una lettera da mia sorella dicendo che si era sposata, questo posso tollerarlo, ma è sposata con un uomo... Beh questo è quello che è successo e a distanza di mesi ho deciso di farvi venire a conoscenza della storia, ma ho ancora un atroce dubbio: perché mi ha lasciato? Per i miei capelli biondi, per il mio bel vestitino arancione? Non avra' per caso trovato nella mia borsetta la giarrettiera borchiata e il wonderbrava... Cosa dite? È una ragazza!?!? Credevo fossero solo gommapiuma e plastica, quelle prominenti curve, credevo fosse solo una copertura... sapete che vi dico, chissenefrega, tanto ne trovo quanti ne voglio e poi non la sopportavo quando le ballavano le trippe (tipica espressione giapponese)...

Ringrazio il sig Ross per aver tradotto le mie memorie.
P.S..che maschiaccio il sig. Ross
Ria Sakazaki

Ecco fatto. Assieme a Daniela Faralli e Federica Berti, è arrivata a riempire il vagoncino delle Grazie (o la loggetta delle Cariatidi, fate voi) dell'Apposta anche Ria Sakazaki. Secondo me queste soavi creature che scrivono alle riviste di videogiochi devono essere certe terrificanti panzone coi fiocchetti in testa e impestate di quei profumi che si trovano su Cioè, rivista il cui unica rubrica divertente rimane peraltro l'angolo del ginecologo. La Faralli è arrivata addirittura a dire di amare Balrog e che Apecar era "intelligente, ironoco e bono (!!!)", quel pezzente nipotino di Stalin. Sulle buste all'aroma di marmellata acida della Berti non faccio proprio commenti, e su questa Ria, aspetterei l'annunciata prossima lettera per sancire un giudizio (negativo). La soluzione per raddrizzare la schiena al sottoscritto perché vi tratti bene è una sola: mandate le foto oltre ai ghirigori sui fogli a quadretti, le foto, icone, immagini, ologrammi, qualcosa che si possa seriamente valutare. mandateci reggiseni, autoreggenti, collant, mutandine di pizzoe guepiere, qualcosa in cui affondare il naso o da soppesare con criterio obbiettivamente adatto, invece di questa zavorra che appallerebbe pure Massimo Ciavarro. Bah, mandateci ste benedette foto e se mi gira le pubblico pure.

LU PISCI PALLA

PS-X e Saturn. 1.300.000 - 700.000= 600.000! Ma il lupo sono io? (operazione tratta dal balloon del Lupone Albertone disegnato sulla lettera, NdR) Orca Zozza! Che tanzaffata significa che "si vocifera che la PS-X costerà sulle 700.000: Chi è che ha vociferato? Vocifero o legifero? Ambarabà ciccì coccò, ho la bava, chi devo morsicare? Insomma, in Giappone Saturn e PS-X stanno su quella cifra: vabbè che ufficialmente qui il PS-X non è ancora importato, ma allora il Saturn? (neanche, NdR)... Lo sappiamo tutti chei negozianti di videogiochi hanno origini incerte, ma la differenza se la intascano loro? E se al Jaguar, software a parte, si deve un rispetto di mezzo milione, sono forse pazzo per affermare che le altre non sono comunque macchine milionarie? Indagine: il negoziante risponde "Game Power è una grossa alcova di malproffusi anali (volete il suo numero di telefono?) perche' mette in giro notizie false e tendenziose (aggiottaggio? Aiuto!). E allora? Il Giallo! Chi ha veramente origini incerte?... Chi è l'avido arrotino di raggiri oltremodo viziosi? E mentre il mondo guarda con naturale disinvoltura alla remuneratività della caduta dei prezzi del 3DO, l'italico [mondo] no. Il popolo supplente vedrà così le masse inerti unirsi alla rivolta degli straccioni quando vidioludico porterà con un ramoscello d'ulivo Ultra 64, Ps-X, Saturn e vari alla mercé di noi tutti poveri pezzenti e oculati malpensanti È solo questione di debiti e di...fede?

A.S.A.S.V.
[Assoc. per la solidarieta' agli straccioni videogiocodipendenti]

Questa che scocca adesso è proprio quell'ora della notte in cui le dita sulla tastiera cominciano ad andare da sole, proprio mentre Del Amitri dice qualcosa ai circuiti dello stereo, che la ripetono malino attraverso le mie pessime cuffiette. Ad ogni modo ci sta bene, "guidare coi freni tirati" è l'equivalente del dar retta ai negozianti quando volete comprare qualcosa, bruciate soldi e pasticche e fate (in genere) pochi passi avanti. Senza contare i segnacci che lasciate sull'asfalto (e chissenefrega), e i rimorsi di coscienza quando notate che le mani nelle saccocce vagano molto più libere. Dai retta a chi le balle le sa sparare davvero, dai retta a noi maledetti giornalisti: entro settembre di quest'anno la Playstation sarà importata ufficialmente e costerà, confermo, attorno ai settecento sacchi. La notizia non è da considerarsi ufficiale (ovvero, l'ha detto Random dopo il quartino della colazione), ma è l'ultimo aggiornamento di casa Sony Italia. Ciò non toglie che noi privilegiati se ne possa usufruire a sbafo da già tre mesi, e abbiamo anche i cappellini colorati che la Sony ci ha consegnato belli pieni di spiccioli perché si parli bene della sua console (è tutto falso). Ovvero, se mai ci sarà una rivolta degli straccioni, fateci uno squillo e diteci dov'è che dobbiamo venire: le mazze-gadget di Ignazio La Russa Baseball *ce le abbiamo ancora e finora sono servite a malapena per sintonizzare il televisore della redasiun.*

ERORI DI STANPA

È meglio che ci si faccia tutti quanti una bella risata, il marco sta a quote messneriane e la pagnotta è sempre più simile a una luccicosa stella lontana anni luce. Potete rifarvi pensando che i soldi con cui avete comprato il cataplasmico scorso numero di GP non valgono ormai più niente e quindi è come se aveste avuto un numero gratis (mi hanno preso a lavorare qui solo per la logica, sì). Solo con questa cosa in testa potete evitare di smadonnare sul numero andato: le (inevitabili, vero Random? Certo, certo, da Nerone in poi... NdRandom) sbavature nell'Apposta non si contavano (la "citazione" dell'ultima lettera non esisteva, in compenso c'era un richiamo "inter nos" al caporedatur perché la facesse, che pubblicato non è molto sexy; Il box finito nel B&R Blues doveva essere -secondo Apecar, da me interpellato al riguardo- inserito nell'Apposta e soprattutto doveva contenere quelle rime che si prefiggeva di introdurre) e per tutta la rivista sono saltate un po' di font e fondini, disomogeneizzando il risultato finale. Molti attribuiscono questi fattacci al nefasto influsso di Apecar, ma dal momento che il fregnone a tre ruote si è ormai dissolto e che Infernet è fra voi, potete sperare fin d'ora in un nuovo corso per questa ahimé ingloriosa rivista. Meno male che ci sto io qui, meno male che esisto.

Infernet

TRIGLIE E LATTARINI ALLA FERMATA DEL 23 [AGAIN]

Amletico Apecar, non so perché leggo Game Power dal numero 1, forse perché inconsciamente sapevo che tu prima o poi saresti finito per dirigerne le prime pagine (lo so che a te non piace chiamarle "angolo della posta") (e invece sì, A ME sì: Apecar è morto, viva Infernet, che rulli supremo nei secoli), e io sarei finito con lo scriverti. Non ho mai scritto a MBF, non so perché (non so mai niente), pensavo che un giorno o l'altro lo avrei potuto fare. Un bel giorno sei arrivato tu dicendo "per questo mese sostituisco MBF", che poi non si è più visto. Lo so che posso scrivergli quante lettere voglio, ma preferisco scriverle a te. Perché le tue prime pagine sono le migliori e le più vere di tutto il panorama epistolare italiano (macché posta di Apecar, tu non leggi evidentemente Cronaca Vera. Provvedi, NdR). Questo non si può dire invece per la posta di [devo tagliare, comunque si capisce dal contesto - NdInfernet] che, potrei anche sbagliarmi, mi dà l'impressione di essere un po' finta, mi sembra la posta dei ragazzi di Beverly Hills. E questa non è una buona cosa. Ma non me ne frega niente della posta di [uuuh, ancora], volevo invece dire una cosa sull'argomento *Street Fighter II* che non è stata detta. O forse sì, ma non mi ricordo. Secondo me *Street Fighter II* piace a un sacco di persone perché è stato il primo nel suo genere, e le sensazioni che si provano per la prima volta non si dimenticano. Voglio dire che quando *SFII* è arrivato nel mio paese c'era sempre un sacco di gente vicino al coin-op, e le persone che non si conoscevano fino al giorno prima si coalizzavano per distruggere Bison. Io penso che certa gente quando ripensa al coin op preferito, ripensa anche alle emozioni provate, non solo riguardo al gioco in sé stesso, ma anche a tutto quello che succedeva intorno a loro mentre giocavano. Non so se hai capito quello che voglio dire, se non hai capito puoi sempre buttare questa lettera nell'inceneritore nucleare con motore a scoppio. Io credo di appartenere a questa categoria, e non accetto che qualcuno scriva che *SFII* è un brutto gioco, o che sia sempre uguale solo per farsi notare. Vorrei vedere se in una sala giochi dove ci sono *SFII* normale e *SSFIIX*, uno che voglia combattere con Ken (presente in tutte le versioni) quale dei due scelga, perdindirindina! (l'ho censurato, ma per dovere di cronaca dirò che il nostro lettore aveva scritto "cazzo", NdR). Passiamo a tutt'altra cosa: da quando ho letto la recensione di *Ridge Racer* e *Toshinden* mi sono convinto che il Playstation sia la macchina del futuro. Da allora ho sempre pensato a dei modi per averla, e sono giunto a una conclusione. Dunque. In un tempo non precisato potreste indire un concorso (truccato) tipo lotteria . Nelle edicole in cui esce Game Power potreste distribuire dei biglietti come quelli della lotteria. Uno ne compra quanti ne vuole, e alla fine si estrae il vincitore del PS-X. Mi sembra una buona idea, o no? Prima di salutarti vorrei dirti che quel PJ alla fine della lettera verde sul n.36 non mi è sembrato casuale: Lo so che a te piacciono i Pearl Jam, ma vorrei sapere perché ce l'hanno tanto con i CD. Adesso tutti pensano che il vinile sia migliore del CD, che bisogna farlo rinascere, che ha un'anima, ma ci sono i nostalgici anche nella musica? Adesso io devo comprarmi un vinyl player (si dice "piatto", c'est plus facile, NdR)
perché 5 stronzi cantano "Spin the black circle"? Poi voglio dire, basta che me ne regalino uno e si sistema tutto. Te saluto o non te saluto, questo è il dilemma. Ciao.

P-FUNK
Piesse, stavo scherzando con i Pearl Jam.

*È opinione della redazione quasi al completo (tranne me ma Toniutti compreso, per quanto non faccia più testo) che i CD siano buoni solo per i lettori ROM dei computer. Per la musica il vinile è proprio un'altra cosa (dicono), checché' ne dicano quei cinque pistoloni grunge di Siattol [a proposito, coglierei l'occasione per risolvere un quesito posto da Federica Berti proprio sui suddetti tapiri: i brani inediti di cui chiedi si trovano, a giudicare dagli appunti lasciati su questa scrivania dal treruote (e sarebbe pure ora che venisse a riprenderseli) in siti abbastanza criptati: "Crazy Mary" su una compilation/tributo a Victoria Williams intitolata "Sweet Relief" (non stampata in Italia), oppure sull'ultimo disco di Victoria ("Loose"); "Hard to Imagine" e' uno scarto dalle session di "Versus" e dovresti poterla trovare su qualche bootleg dal vivo o su una registrazione pirata come quella che ho qui davanti con tutti gli scarti di "Vs.", assieme a "Fuckin' up" e "Girl";"Alone" viene addirittura dalle session di "Ten" ed è quasi introvabile (ma qui c'è), "Angel" è su un 45 giri pubblicato in edizione limitata solo per gli iscritti al Ten Fan Club]. Chiuso con queste inezie e tornando a P-FUNK, per me puoi scherzare pure sui santi e su Branduardi, tanto è robaccia che appartiene al passato. Da oggi in poi guai a chi se ne esce male su Berlusconi e la mitica Ambra, sia chiaro che non tollero svirgolate staliniste di questo tipo, pena il cestino di default. Questo perché c'è un'urgenza di dare un'identità a questa Generazione X, una generazione di pigri: olio di gomito ci vuole, non nasi allaria aspettando che venga giu' la manna. Andate a lavorare se volete buscarvi il pane e il Playstation (Ah! Il Verga... mai nome fu più appropriato), invece di aspettare che la sorte tiri la vostra mano di dadi! Ma quale lotterie, ma quali estrazioni, sudore e schiene curve ci vogliono! E niente scuse tipo "non c'è lavoro, l'occupazione latita" perché sono tutte pippolone, è che siete dei lavativi voi, e soltanto voi siete causa dei vostri mal. Tra l'altro, consultandomi con un mio amico, esperto in dottrina militare, disciplina e meccanisimi legali, e' emerso che per mettere su una lotteria ci vogliono seimila autorizzazioni dei ministeri (che non la danno, pardon le danno, via facilmente) e circa tremila, tremila e duecento controlli della finanza senza i quali potremmo iniziare tranquillamente a spostare il mobilio dello Studio Vit dentro San Vittore, accostamento che richiama per bellezza l'immagine di un cigno morto in una latrina. È così che si fa una risposta, perdinci, non come Apecar che sbrollava sbrodolando e avrebbe chiuso con qualcosa di ributtante come: "qui fuori piove a dirotto ma le gocce non si vedono perché è notte fonda. Invece sul mio monitor cinque minuti fa c'era uno screen saver che simulava un temporale, e dato che cinque minuti fa è iniziato il diluvio e che questa coincidenza si ripete con regolarità affascinante da circa quattro temporali, devo concludere che il mio screen saver porta rogna. Quasi quasi lo metto fisso a ferragosto".
Aha! So' proprio finiti i tempi cupi dei romanacci.*

TRE CHILI/ TRE CHILI E CENTO, GIA' SPINATO

Mi piacerebbe poter vivere senza avere il tempo per crearmi delle paranoie, andando sempre avanti e partendo dall'avanti per andare più avanti. Detto così pare uno slogan di Forzitaglia ma in realtà vuole solo essere un buon motto da portarsi appresso per le impervie e tortuose circonvallazioni umane, e in effetti, controllando nello zainone vinto coi punti del Mulino (se ci fossero i punti sulla Nutella avrei vinto un elicottero), devo dire che un Post It giallissimo con su scritto quel motto saggio c'è, eccome: l'ho portato appresso anche stavolta, e ha resistito alla veemenza dei flutti, alla salsedine e alle notti umide attaccato al bavero della zip interna. Eggià, perché tralasciando il fatto che è la seconda voota che riscrivo tutta l'Apposta per via del Doublespace che m'ha incappellato mezzo disco, questa Apposta è stata essenzialmente scritta tutta a pelo d'acqua, sotto la medesima e in generale molto lontano dal porto. Quello che non capisco infatti è perché il presente numero di Gheimpupo sia uscito in edicola invece che in pescheria, questa storia di Infernet puzzava di scorfano e palombi già trenta giorni fa. qualcuno griderà all'autocelebrazione, qualcuno scalfirà la cripticità della sedicente satira, e poi magari il pescione me l'avete fatto voi facendo finta di abboccare... per chi è rimasto indietro, ammettendo che per molti possa essere motivo di grande cordoglio, confesso che avete appena arpionato una bufalona d'Aprile: Infernet non esiste e tutti quelli che ci hanno creduto hanno indubbiamente accumulato fosforo in quantità sufficiente per dodici mesi. Chiedo scusa a tutti i lettori e le lettrici volutamente offesi e presi a (toh!) pesci in faccia questo mese, ma suvvia vecchie trote, è uno scherzo (soprattutto le lettrici, mi pare evidente, sono invitate a rifarsi vive, questa Sakazaki intriga... giarrettiere borchiate, yum). Se poi qualche rivista concorrente vi ha attaccato qualcos'altro alla canna non so, ma dato che sono (quasi) tutti dei ragazzi simpatici non dubito che a Maggio avrete ancora la panza piena. L'appuntamento con Infernet è quindi rinviato al prossimo Aprile, ammesso che saremo ancora tutti vivi. Detto ciò, mi piacerebbe poter vivere senza paranoie, ma il Post It sta per cedere e già non mi ricordo più come si fa. Keep on Apposting, è tutta salute.

Apecar

BOTTA E RISPOSTA blues

Questo mese ho fatto saltare i nervetti al Direttore, è intrattabile e mi vede come il fumo negli occhi. Quindi per questo Blues niente boiate, solo domande e risposte completamente formali e inamidate, come le riviste serie, che diamine.

Quando sarà messo in commercio il 3DO economico e quale sarà il suo prezzo? Quando arriverà il Bulldog, la periferica a 64 bit per il 3DO? Sarà collegabile al 3DO economico?

Andrea "Arrow Man" Ginau

Quanta confusione nella tua mente, mio giovane amico! Il 3DO economico dovrebbe essere introdotto sul mercato entro la fine del '95, ma è probabile che non se ne faccia nulla perché i prezzi del vecchio lettore sono destinati a crollare e la console è ridotta solo nel senso che NON potrà ospitare il modulo a 64 bit, il quale, peraltro, non è denominato "Bulldog" (quello è il working name del lettorone 3DO a 64 bit), né in altro modo a noi attualmente noto.

Credete che il Jaguar abbia lo stesso destino del Lynx? Pensate che abbia un futuro? È realmente a 64 bit? Come caratteristiche hardware il Jaguar è simile al Saturn?

Paolo Giugliano

Fossi in te aspetterei il lettore CD prima di acquistare un Jag, per vedere come si evolve la situzione software. Non posso dirti se il micione avrà lo stesso destino della vecchia lince ma, come impressione personale, quello è il mio triste pronostico. Anche perché, stavolta, l'Atari non ha fatto lo stesso errore commesso con il Lynx, che era un'ottima macchina: ne ha fatto un'altro, ovvero spacciare per una macchina a 64 bit una console che, in realtà, è a 16 con un bus video a 64, oltretutto simile al Saturn solo nel design dell'alimentatore. Un miao moscio moscio.

Gent.ma redazione, chi vi scrive sono due anzianetti. Esistono delle mappe per *Legend of Zelda* sul nintendo 8 bit? Continua *Zelda* su Game Boy? E poi, esiste *Virtua Racing* per PC? Se non ci date almeno una risposta siete dei vitelloni.

Paolo Fai e Mario Brai

La saga di Zelda continuerà, anche se il prossimo episodio è per ora previsto solo per Ultra 64. Mappe e soluzioni per The Legend of Zelda *ne esistono, ma dovete andarvele e a cercare su qualche rivista inglese del 1989, in quanto gioco da parecchio morto e sepolto.* Virtua Racing *per PC non c'è, ma potete rimediare con gli eccellenti* Indycar Racing *o* Nascar Racing*, entrambi Virgin/Papyrus.*

Che significa che "la scusa del CD-Rom opzionale (Ultra 64) non regge più?"...I voti che date ai giochi sono sempre relativi alla "classe" delle macchine? Es. lampante: se *Alien Vs Predator* per Jaguar fosse per Mega Drive, prenderebbe di più del voto che gli avete dato? P.S.: Game Power mi accende la voglia (segue immagine digitalizzata di ein bella pulzellen, NdR)

Sabrina

Il nome che porti, mia cara, mi ricorda un'amica mia che ormai non è più. Ma queste sono dettagli informali, quindi sappi che la frase da te citata significa schiettamente che la Nintendo si suiciderebbe facendo uscire un'Ultra 64 senza CD Rom anche separato ma almeno immediatamente disponibile. Ovvio poi che Alien Vs Predator *avrebbe preso un voto più alto in versione MD tale e quale a quella Jaguar, e che ogni gioco viene valutato con un mix tra valore assoluto e valore relativo alla console in questione. Porca miseria, io non voglio parlare così con una leggiadra puella ma questo mese va così sennò Rical mi trincia. Sperem in tempi migliori.*

A quando *Mortal Kombat III*? Qualche notizia su questo? Random galleggia nel mercurio (peso specifico 13 gr.)? Mia madre dice chei videogiochi sono nocivi, che ne pensi? Senza tenere conto che resteresti senza lavoro, che ne pensi? Mi sono comprato *MKII* e mia madre non mi fa giocare per il sangue, che ne pensi? Arrotondiamo con un'ultima question: sei fidanzato (per mia sorella)?

Peppe "Demon" Falcomatà
e Alex "Jammer" Nucera

Ti comunico che Mortal Kombat III *dovrebbe essere disponibile nelle sale per questa estate. Random galleggia in ogni cosa che non sia birra (quest'ultima viene deglutita prima, o durante, dell'abluzione). Non conosco tua madre e pertanto posso dire poco, non capisco di chi è il sangue per il quale non ti fa giocare. Delle sorelle non si butta via niente soprattutto quando uno è libero da ormai venti giorni abbondanti, e quindi inoltra il messaggio a chi di competenza. Ahi, Maria.*

[...] Comunque vorrei pregarvi di elencarmi tutte le cassette di Gioci di Ruolo per il mio adorato Game Boy, e rispettivi voti.

Giovi 80

Per i voti niente da fare, per le cartucce buttati su Zelda *o* Ultima Runes of Virtue*, gli altri sono praticamente tutti in giapponese o inferiori di parecchio a questi due.*

I want a short X-Man, ma preferisco le X-Women con le gambe lunghe! Ma per un'eventualità a 32 bit, quale macchina mi consigliate tra un 3DO, Saturn, CD^{32}, PlayStation o Nec FX? Ma voi prendete sul serio Random, con quella faccia e quel codino?

Salvatore "Parsley" Satta

Scartando a priori il lettore di CD audio della Commodore, il consiglio più saggio che posso darti è quello di aspettare sino a dopo l'estate per non fare un frullato di soldi. Il Nec FX, tra l'altro, dovrebbe rimanere una console dedicata solo al mercato Giapponese, mentre i prezzi di Saturn, 3DO (tutte le marche) e PlayStation dovrebbero calare in modo increscioso nel giro di sei mesi. Se arrivo a prendere in considerazione domande come le tue, mi sembra chiaro che Random abbia tutta la mia attenzione. Per quanto riguarda il suo codino si pensava di tagliarlo e metterne un pezzo come omaggio in ogni copia di GP del prossimo mese, ma questo potrebbe far crollare le vendite, perciò probabilmente rinunceremo al progetto. E adesso che ho finito, vado a fare due scarabocchi sulle bozze di stampa così mi rifaccio del bavaglio imposto dall'alto, che barbarie ingiusta.

Pag.17

ULTRA SPECS
INDISCREZIONI...
... Cominciano a filtrare le prime indiscrezioni sulle specifiche tecniche dell'Ultra 64?

LA MELA ACERBA
APPLESHARE...
... Apple debutterà tra breve nel mercato dei videogiochi? A pagina 16 tutta la storia.

Pag.16

★ SOMMARIO

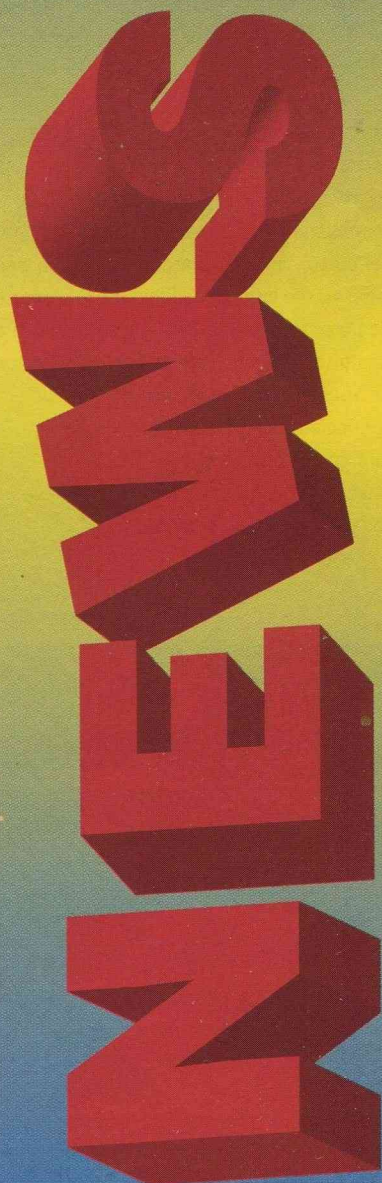
A cura di Paddy

ESOPO È ANCORA ATTUALE AI GIORNII NOSTRI

LA VOLPE E L'UVA

1995: le nuove console sono arrivate. Sony, Sega, Atari e 3DO sono ora delle realtà per tutti i giocatori che possono trovare dei giochi validi per tutti i sistemi citati. All'appello, però, manca un nome, il nome che per circa un decennio è stato sinonimo del termine videogame. Quel nome, appare superfluo dirlo, è Nintendo. Non che Nintendo sia rimasta ferma a gioire dei successi conseguiti negli ultimi dieci anni, per carità, ma al momento non si è vista nemmeno un'immagine del suo prossimo sistema. Questa situazione è stata abilmente sfruttata dai concorrenti che in principio hanno accusato Nintendo di vendere ancora una volta del "vaporware" e di mirare a confondere i potenziali acquirenti di un nuovo sistema con notizie messe in giro ad arte, se non addirittura false. La stessa stampa specializzata ha faticato a trovare fonti attendibili da cui trarre informazioni precise e così, per oltre un anno e mezzo, il Project Reality/Ultra 64 si è mostrato solo nei sogni dei giocatori. Addirittura, la Nintendo aveva dovuto subire l'affronto del presidente della Sega che ha affermato di considerare Sony, e non un'altra società di cui non poteva fare il nome per ovvi motivi, il rivale numero uno nella guerra delle console della nuova generazione. Improvvisamente, la comparsa di Cruis'n U.S.A. (immeritatamente, dato che è un gioco ben lungi dall'essere eccellente) e di Killer Istinct (bellissimo! Tecnicamente perfetto, anche se la giocabilità potrebbe essere leggermente migliorata) ha riacceso gli entusiasmi dei sostenitori della Nintendo in tutto il mondo: almeno in sala-giochi, l'Ultra 64 esiste ed è anche un signor hardware, capace di stupire anche chi aveva spalancato la mascella di fronte a Toh-Shin-Den. Dato che Nintendo ha dimostrato di non aver parlato a vanvera, per quanto riguarda l'esistenza dell'Ultra 64, i concorrenti hanno cominciato a cambiare registro e a dire di non credere che sia possibile mettere in commercio un sistema con simili caratteristiche tecniche, entro settembre/ottobre 1995 a quel prezzo. Numerose riviste statunitensi hanno pubblicato dei prospetti che indicano come il solo set di chip dell'Ultra 64 costi oltre 350 dollari, ben 100 più del prezzo annunciato per la macchina. Se a quei 350 dollari aggiungete le spese di costruzione, imballaggio, spedizione e pubblicità, appare chiaro come Nintendo dovrebbe perdere circa 120 dollari su ogni macchina venduta se il prezzo di vendita restasse quello indicato. In pratica, siccome Nintendo è una società con fine di lucro e non un ente di beneficenza, l'Ultra 64 a) non avrà le caratteristiche del sistema da sala su cui gira Killer Istinct oppure b) il prezzo salirà almeno di un'ottantina di dollari. Altre voci, se vogliamo più benevole, hanno invece suggerito che Nintendo potrebbe rinviare nel tempo l'uscita della macchina fino al prossimo calo del prezzo di acquisto dei processori che saranno impiegati nella costruzione dell'U64, previsto per fine '95-inizio '96. In pratica, tutto lascia credere che l'Ultra 64 potrà subire un aumento di prezzo, un rinvio della data di lancio o un ridimensionamento delle caratteristiche tecniche. Sarà così? Forse, ma forse lo sminuire il valore di qualcosa - anche se in maniera molto garbata e senza attacchi diretti - può mostrare che chi parla invidi l'oggetto di cui non è in possesso. Nintendo ha già dimostrato che l'hardware di cui dispone è davvero poderoso, resta da controllare se prezzo e data di uscita resteranno quelli di cui si vocifera da un po' di tempo. Di una cosa possiamo essere tutti quanti certi: Nintendo non scontenterà i milioni di appassionati che le hanno permesso di restare il Numero Uno per tanto tempo. Personalmente, credo che l'Ultra 64 manterrà gran parte delle promesse, forse facendo qualche piccola concessione in termini di prezzo o di data di uscita: voi cosa preferireste, pagare la console 80.000 lire in più oppure giocarci con sei mesi di ritardo? Chiudo con un'enigmatica affermazione: MINIDISK, e non CD tradizionali. Questa ve la spiegherò tra qualche tempo...

NEWS

KOEI TRADUCE ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS II

Credo di avervi già parlato della prossima uscita di Romance of the Three Kingdoms IV, il gioco di strategia della Koei ambientato nella Cina del II secolo A.C. Ebbene, sappiate che la Koei ha deciso di tradurre in inglese il secondo episodio della saga, con il nome di Rise of the Phoenix, per la gioia di tutti gli appassionati dei giochi di strategia. Vi ricordo che l'uscita del titolo è prevista per metà aprile.

Rise of the Phoenix.

Notizie dal MONDO

DOOM E STREET RACER PRONTI PER L'ESPERIENZA A 64 BIT

L'ULTRA 64 PREPARA IL BOTTO

Mentre le notizie sull'hardware scarseggiano, quelle sul software si succedono con rapidità

Ultra 64: chi l'ha visto? Che forma ha? Quale processore conterrà al suo interno? A tutte queste domande la risposta è unica: chi lo sa? Al contrario, giungono sempre più ricorrenti voci sui primi titoli che compariranno sul prossimo mostro della Nintendo. Giunge conferma, ad esempio, che una favolosa versione di Doom arriverà sull'Ultra 64 (e questo ve lo avevamo già detto): grafica eccelsa, tutte le caratteristiche che hanno reso la versione PC un classico senza precedenti e anche un bel po' di aggiunte che rendono questo gioco ancora più appetibile. La conversione dovrebbe essere una joint-venture tra id Software (i creatori del gioco, che ne cureranno in prima persona la conversione) e Williams, che distribuirà il titolo con la propria etichetta.

Da poco, invece, Mev Dinc - capo del team di programmatori che ha creato il divertentissimo rivale di *Super Mario Kart* - ha annunciato che *Street Racer* sarà convertito, oltre che su PlayStation e MegaDrive32, cosa che già avevo scritto, anche su Ultra 64.

***Doom* sfonda anche su console!**

***Street Racer* è pronto per il grande salto?**

ANCORA STREET FIGHTER II

SFII: ARRIVA IL FILM D'ANIMAZIONE

Quasi due ore di pura azione per chi ama Ken, Ryu e - slurp! - Chun-Li e Cammy

In America è uscito da pochi mesi il film di Street Fighter II, quello con Jean-Claude Van Damme, e chi si aspettava di ritrovare intatto in esso lo spirito del capolavoro della Capcom è rimasto non poco deluso: infatti, oltre a presentare una trama non completamente avvincente, anche i personaggi sono molto diversi da quelli del gioco (Dahlsim ha i capelli e Blanka è un ragazzotto di una dozzina d'anni o poco più). La buona notizia arriva dal Giappone, dove è stata da poco messa in commercio la versione a cartoni animati della saga capcomiana: la velocità dell'animazione è di ben trenta frame per secondo, i personaggi sono fedelissime riproduzioni di quelli che spostiamo freneticamente con il joypad e la trama ci regala un più tradizionale M. Bison impegnato a far del male al mondo mentre Ken, Ryu, Chun-Li e Guile cercano di impedirglielo. Tra l'altro, i più assatanati tra voi saranno contenti di sapere che potranno ammirare la procace cinesina sotto la doccia e Cammy in alcune pose da far invidia a più di una Valeria Marini. Il film, che dura poco più di due ore, è sul mercato in due versioni: la prima su videocassetta esclusivamente per il noleggio (ma alcuni negozi la vendono per poco meno di 260.000 lire) e la seconda su Laser Disk a un prezzo dimezzato rispetto alla precedente. Se siete dei fanatici di questa saga, ora sapete quale sarà il vostro prossimo acquisto... Ultime parole per segnalare che una società di distribuzione cinematografica americana starebbe per acquistare i diritti per il mercato statunitense.

APPLE LANCIA UNA NUOVA CONSOLE

ARRIVA PIPPIN!

Bel nome, complimenti: quanto ci avranno messo a sceglierlo?

La Apple ha finalmente annunciato ufficialmente che entro la fine dell'anno saranno messi sul mercato i primi esemplari della Power Player, nome ufficiale del progetto "Pippin". La nuova console, che dovrebbe avere come processore principale un potente chip della serie Power PC, dovrebbe essere in grado di generare la miglior grafica mai vista su un sistema home. Sappiate però che la macchina, per la quale è prevista la commercializzazione in Giappone e negli Stati Uniti ad un prezzo di circa 500 dollari (poco oltre le 800.000 lire) privilegerà titoli educativi, film interattivi e altre amenità multimediali di cui non abbiamo proprio bisogno: abbiamo già il 3DO e ci avanza pure... Tuttavia, nel lettore CD, che si vocifera possa essere addirittura del tipo a quadrupla velocità se il prezzo di tali dispositivi diventerà più abbordabile, potremo infilare anche qualche gioco vero e proprio prodotto dalla Bandai o da una delle software house indipendenti che dovrebbero supportare la macchina. Macchina che, non dimentichiamolo, potrebbe avere anche successo, sempre ché non decidano di tornare a chiamarla Pippin...

KONAMI PREPARA SUPERSTAR SOCCER PER MD32

La Konami lancerà a fine giugno un bellissimo (speriamo) gioco di calcio per MD32 chiamato *Superstar Soccer*. È chiaro che il dominio di Perfect Eleven (in Europa conosciuto come *Superstar International Soccer*) doveva in qualche modo essere bissato. Date le premesse ci aspettiamo di vedere le stesse meraviglie anche sull'add-on della Sega.

ANCORA GUERRE STELLARI

La JVC starebbe lavorando a Rebel Strike, ennesimo gioco dedicato alla saga di Star Wars, il primo a fare la sua comparsa sul Sega Saturn e (forse) sulla Sony PlayStation. All'interno potremmo addirittura trovare una sequenza di guida e combattimento a bordo delle speeder bike presa dal film il Ritorno dello Jedi. Il gioco dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno.

IL FIGLIO DEL POWER GLOVE

ARRIVA THE GLOVE

Addio vecchi joypad, da oggi Mario e Sonic si spostano con un tocco delle dita

Una società di New York, la Anaphase Unlimited ha progettato e realizzato The Glove, un guanto che permette di scagliare fuori dalla finestra i vostri joypad e joystick. Il simpatico soggetto è stato progettato da Noah e Adam Ullman, proprietari della sunnominata società, e sarà posto in commercio entro pochissimi mesi. Il funzionamento del sistema è relativamente semplice: sulle punte delle dita ci sono dei sensori che, quando attivati dal sensore posto sul pollice, svolgono le funzioni dei tasti del joypad. Il movimento degli oggetti su schermo è affidato a sapienti spostamenti del polso e il tutto sembra essere di facile esecuzione e garantisce ottimi risultati. The Glove sarà presentato in due versioni compatibili con i sistemi a 16 bit Sega e Nintendo. Il prezzo dovrebbe essere inferiore a 80 dollari, corrispondenti a circa 125.000 lire italiane, ma potrebbe essere ancora più economico.

The Glove, l'ultima rivoluzione nel mondo dei comandi.

LA PRIMA SCHEDA TECNICA DELL'ULTRA 64

NINTENDO SCOPRE LE SUE CARTE

Effetti speciali per la nuova console a 64 bit

Volete sapere cosa è filtrato attraverso le serrate porte dietro le quali alla fiera Shoshinkai di novembre Nintendo ha mostrato ad alcune software house i primi modelli - non ancora definitivi - di Ultra 64? Leggete, leggete...Il processore principale, a 64 bit, è affiancato da un 64-bit Reality Immersion Graphics Processor per la gestione della grafica (che avrà risoluzione massima di 1200x1200 pixel), un chip DSP a 64 bit con 64 canali stereo e frequenza di campionamento di 44,1 KHz per il sonoro. Il sistema può gestire fino a 100.000 poligoni al secondo, tutti rivestiti in texture mapping. Se il numero di poligoni non vi sembra poi tanto elevato (pensate che la PlayStation arriva a ben 360.000, con texture mapping), sappiate che l'hardware dell'Ultra 64 permetterà di poter gestire tecniche grafiche avanzatissime quali Real Time Anti Aliasing (evita la scalettature dei pixel nelle linee diagonali), Real Time Ray Tracing (versione perfezionata e velocizzata della tecnica di Ray Tracing), Real Time Tri-Linear Mitt-Mapped Interpolation (impedisce che le immagini diventino pixellose allorché un oggetto si avvicina allo schermo: tutto sommato mi aspettavo molto di più, dato quel popò di nome...) e Real Time Load Management (nelle ambientazioni tridimensionali gli oggetti che provengono da lontano non sbucano fuori all'improvviso - avete presenti i palazzi in *Ridge Racer* per PlayStation? - ma compaiono gradualmente). Tutte queste tecniche, sommate alle poderose capacità dell'hardware, permetteranno all'Ultra 64 di combattere ad armi pari (almeno!) con sistemi concorrenti, grazie alla generazione di immagini incredibilmente realistiche nel disegno e fluide nei movimenti. Da notare che fino a questo momento ben 35 kit di sviluppo sono già in possesso delle software house indipendenti. Si, d'accordo, ma l'Ultra 64 quando esce?

NONSOLOGIOCHI

VESTITI DA SEGA

I papà di Sonic hanno deciso che i soldi che gli date per comprare i giochi non sono abbastanza...

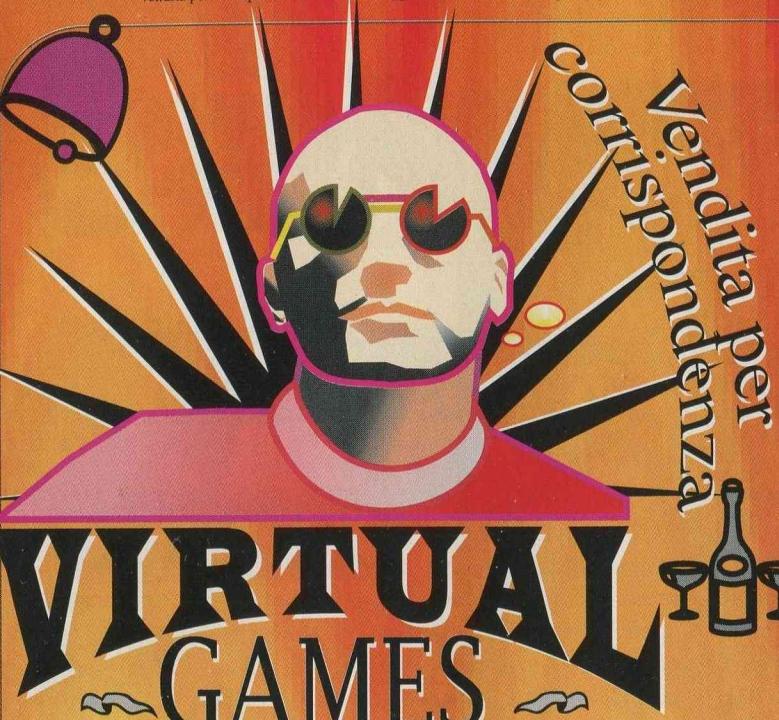
Nelle confezioni dei più recenti giochi della Sega potrete trovare un bel catalogo di prodotti realizzati dalla famosa ditta giapponese produttrice di hardware e di software. Si tratta di camicie, pantaloncini, magliette, maglioncini sportivi, felpe ed altri capi di abbigliamento che riportano il logo Sega, immagini stilizzate che richiamano il basket-ball, l'hockey su ghiaccio o il football americano, frasi spiritose o l'effigie di Sonic o di Knuckles (o di entrambi). I capi sembrano essere tutti di qualità più che discreta (in massima parte si tratta di cotone al 100%) ed il loro prezzo non è assolutamente proibitivo: per una camicia in tessuto jeans non pagherete più di 27,5 dollari, circa 44.000 lire (stessa cifra è richiesta per le felpe), i maglioncini sportivi sono sulle 50 carte e il giubbotto jeans senza maniche con il logo di Sonic & Knuckles vi farà sganciare meno di 70.000 lirozze. È disponibile anche un simpatico orologio in plastica, tipo Swatch, al prezzo di appena 24.000 lire o poco più. Se siete attirati da questi simpatici capi d'abbigliamento ed accessori, provate a inviare il tagliando che trovate nel catalogo.

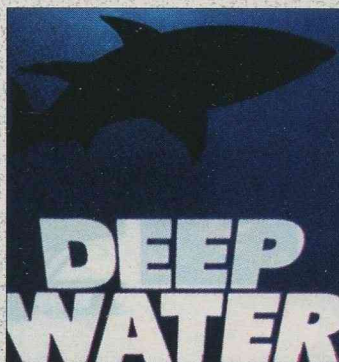
CAMPIONATO MONDIALE DI REALTÀ VIRTUALE

VIRTUAL MATCH A MILANO

Il 9 Aprile presso la "Birreria Numero Uno"

Nell'ambito della manifestazione che culminerà, il 28 maggio di quest'anno al Forum di Assago, con la manifestazione denominata Campionato Mondiale di Realtà virtuale, la Birreria Uno organizza le selezioni ufficiali. Il prezzo d'iscrizione è di 25 mila lire, e l'iscriversi dà diritto a partecipare alle gare che si svolgeranno presso i locali della Birreria Numero Uno a partire dalle ore 14 del 9 aprile. Chiaramente, le sfide non saranno semplici confronti con un freddo computer, ma con altri giocatori in carne e ossa, caratteristica che rende unica l'esperienza legata alla realtà virtuale. Per informazioni rivolgersi alla segreteria, Tel. 02/29522036.

ETICHETTA "ADULTA" PER SEGA

SONIC NON NUOTERÀ IN ACQUE PROFONDE

Sega pubblicherà giochi "adult-oriented" evidenziando sulla confezione il contenuto del titolo

Attenti allo squalo!

La scura, minacciosa sagoma di uno squalo si staglia contro un fondale azzurro scuro: questo il simbolo scelto da Sega per evidenziare che alcuni dei suoi prossimi giochi saranno consigliati ad un pubblico adulto. La figura dello squalo, secondo gli esperti della comunicazione di Sega, risulta più comprensibile delle lettere già adottate dalle software house per indicare le fasce di età alle quali ciascun gioco è consigliato. Siccome io sono cattivo, voglio aggiungere che Sega ha indicato con percentuali pari a 42 e 60 il numero di utenti di MD e MCD in U.S.A. con età superiore, o uguale, a 18 anni, quindi evidenziare che il gioco è "adult-oriented" significa "stimolare" una grossa fetta di mercato verso quel titolo. Oggi il sangue e la violenza pagano quasi più della giocabilità, *Mortal Kombat* docet.

via portio 44
Bardino V.
Tovo San. G.
17020
SAVONA

Tel.
019-639225
FAX.
019-639223

SATURN
£. 1.399.000

Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000
Victory Goal	149.000
Gotha	149.000
Myst	149.000
Daytona	TEL.
Rampo	149.000
Peeble Beach Golf	149.000

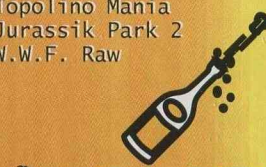
SUPER NINTENDO
£. 229.000

Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	129.000
Carrier Aces	119.000
ClayFighter 2	139.000
Donkey Kong Country	129.000
Dragon Ball Z.3	119.000
EarthWorm Jim	129.000
Final Fantasy 3	135.000
Int. Super Star Soccer	129.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	119.000
Might and Magic 3	125.000
Mortal Kombat 2	115.000
Nba Jam T.E.	119.000
Robocop VS Terminator	129.000
Samuraj Shodown	119.000
Slam Master	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	119.000
Jurassik Park 2	129.000
W.W.F. Raw	115.000

3DO FZ10
+ converter
+ gioco a scelta
£. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Belzerion	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Jammit	89.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	109.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Shock Wave 2	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Supreme Warrior	119.000
Starblade	99.000

SUPPER OFFERTE di PASQUA

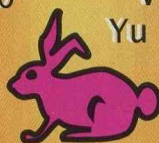
Mega Drive tutti i titoli a L. 59.900	Supper Nin. tutti i titoli a L. 79.900
Altered Beast	Bonkers
Chakan	Black Thorne
Desert strike	Circus Mistery
Flinston	Double Dragon 5
Davis cup	Dragon Bruce Lee
Grandslam	Lamborghini
Mortal kombat	Maximum Carnage
Out Run	Mario fun letter
Populus 2	Off Road
Road Blaster	Kick Off 3
Sonic 1	Pantera rosa
Sonic 2	Putty
Speedball	Sensible Soccer
Toe Jam e Earl	Supper Metroid
World cup Italia 90	Virtual Bart
World soccer 2	Yu Yu Akuscyo 2
Wrestle Mania	Wildtrax

MEGA DRIVE 2
L. 229.000

BallZ	119.000
ClayFighter	125.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	119.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Jurassik Park 2	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
Nba Jam T.E.	129.000
Raise of the Robots	99.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Virt. Bart	89.000
Syndacate	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.2	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	129.000

GAME GEAR
£. 220.000

aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

Sony Playstation
L.1590000

Kileak the Blood	179.000
Raiden	189.000
Ridge Race	169.000
Space Grifon	179.000
Tekken	179.000
Toshinden	179.000
Virtual Soccer	Tel....

Sega 32X Pal
£. 399.000

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Warsl	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000

UNO SPARATUTTO PER IL SATURN

La Namco ha annunciato ufficialmente la prossima uscita (luglio?) di un bellissimo sparatutto appellato Ray Force: in pratica, la risposta al riuscitissimo Raiden Project della Seibu Kaihatsu per Sony PlayStation. Il suo aspetto esteriore è buono, ma fino a quando non lo avremo provato, non potremo aggiungere altro. State buoni ancora per un po', OK?

VIETATO AI MINORI

Siete indecisi se acquistare il Saturn o la PlayStation? Sappiate che la JVC e altre software house hanno già cominciato a lavorare su alcuni titoli per Saturn, in massima parte cartoni animati interattivi, ispirati a manga vagamente erotici: le prime uscite dovrebbero comparire per fine maggio. Dimenticavo: anche la PlayStation avrà titoli analoghi. Così siete punto e a capo.

Novità GIOCHI

MORTAL KOMBAT II
MD32X, ACCLAIM

Avete comprato l'espansione a 32 bit per il vostro Mega Drive e siete alla disperata ricerca di nuovi titoli per essa? Potreste beccarvi questa bella conversione di MKII, senz'altro la migliore mai vista su un sistema da gioco domestico. Non aspettatevi cambiamenti per quanto riguarda giocabilità, personaggi, colpi normali, segreti o Fatalities: tutto è rimasto inalterato, per la gioia degli estimatori del coin-op. Quello che è cambiato è l'aspetto grafico e quello sonoro, ora più che mai simili a quelli della macchina inghiotti-gettoni. Più colori, più frame di animazione, più frasi campionate e una migliore qualità del sonoro: insomma, ce n'è abbastanza per allettare tutti i possessori dell'MD32.

Rayden vince. C'è scritto lì, non me lo sono inventato.

Due ballerini di rock acrobatico in azione. Un bell'applauso, grazie...

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
MD, SEGA

Non so perché, ma la grafica mi ricorda un attimino le realizzazioni della Konami

La Sega ha completato la programmazione di *The Adventures of Batman & Robin*, un gioco la cui qualità rivaleggerà gomito a gomito con quella del titolo della Konami dedicato all'Uomo-Pipistrello. Ciascuno dei numerosi livelli nei quali è suddivisa l'avventura è fornito di numerosi e apocalittici effetti speciali quali rotazioni di sprite e di fondali, zoomate ed esplosioni grandi quanto una casa (il che non è poi tanto se fate esplodere un intero caseggiato...). Il gioco, che può essere assaporato da due videogiocatori nel medesimo tempo, vi permette di selezionare sia l'alter-ego di Bruce Wayne che il pressoché inutile Robin, il fanciullo in calzamaglia, un tipo al quale non vi conviene mostrare le spalle, non so se rendo l'idea... La cartuccia, che contiene oltre a tanta azione di genere platform anche un bellissimo livello di puro sparatutto, pesa 16 megabit e sarà nei negozi a partire da maggio. Cioè il mese prossimo, mentre voi starete studiando per evitare l'ennesima bocciatura. In bocca al lupo!

DARUMA DOJO
SNES, DEN'Z

Questo puzzle-game sembra essere uno dei più divertenti ed innovativi tra tutti quelli che affollano, ormai da anni, il nostro caro, vecchio SNES. Si tratta di far combaciare, al fine di farli sparire dallo schermo, dei quadratini di diverso colore. Niente di nuovo rispetto a tutti gli altri spaccacervelli, viene da pensare... E invece no, dato che per far combaciare i mattoncini con lo stesso colore dovrete distruggere a martellate quelli "diversi" scatenando così una caduta di alcuni pezzi su di altri. I "distruttori" altro non sono che dei simpatici pupazzetti che si aggirano per lo schermo con tanto di enormi martelloni in attesa che voi li indirizziate verso un bersaglio. Il gioco comprende anche un'opzione per due giocatori e sarà disponibile a partire da inizio aprile.

Questo gioco mi sembra carinissimo, non so perché ma mi ricorda un pochino *Bubble Bobble*.

THE PUNISHER
MD, CAPCOM

BLAM! Sarà il rumore che sentirete di più mentre giocherete!

L'effetto cromatico ha un effetto piacevole.

Finalmente, dopo avervi mostrato qualche scarna foto diversi mesi fa, possiamo mostrarvi il risultato finale degli sforzi della Capcom per la produzione di *The Punisher*: molto buona la grafica, anche se chi ha testato il gioco in America lamenta una piccola ma sensibile perdita di colori e di frame di animazione, la velocità dell'azione è decisamente elevata e tutti i livelli, i nemici e le armi sono rimasti al loro posto. Al sangue e alle scene più violente, invece, i programmatori hanno intimato lo sfratto, temendo gli strali dei critici e il possibile calo nelle vendite se al gioco fosse stata appiccicata l'etichetta Mature Audience. Beh, sapete come la penso: io guardo alla giocabilità e del sangue non me ne importa un fico secco... Il gioco, che troverete in giro nei negozi entro brevissimo tempo, vi permetterà anche di giocare in contemporanea con un amico, o parente o anche un semplice conoscente, che controllerà il guercio Nick Fury.

X-BAND PER SNES

La Catapult Entertainment, la società che ha da poco lanciato l'X-Band, una sorta di modem per MegaDrive che vi permette di sfidare avversari a distanza con una semplice telefonata, ha recentemente annunciato che entro la fine dell'anno anche i possessori di SNES potranno fare la stessa cosa.

PROSSIME CONVERSIONI PER SATURN

Due tra i più impressionanti coin-op recentemente sfornati da Sega - *Desert Tank* e *Virtua Cop* - saranno convertiti nei prossimi mesi su Saturn. Avvertenza: completare l'impegnativo lavoro di programmazione prenderà qualche mesetto, diciamo otto o dieci, se non di più, quindi non cominciate a tempestare di telefonate il vostro negoziante di fiducia.

SUPREME WARRIOR

MEGA CD, DIGITAL PICTURES

MCD

Scusi, saprebbe dirmi per quale motivo urla come un ossesso?

Un bel giorno un gruppo di programmatori, avendo a disposizione una montagna di memoria per creare un beat'em up, dato che avevano deciso di farlo per MegaCD, stabilì di piazzare dei filmati di veri lottatori ripresi in azione al posto delle figurine in bitmap che affollano il 99% dei picchiaduro. Le riprese di Supreme Warrior sono state effettuate a Hong Kong con la direzione di Guy Norris, regista cinematografico specializzato in film d'azione. Tra le tecniche utilizzate per la programmazione vanno citate la DigiChrome, che ha permesso di mettere ben 64 colori su schermo, e l'InstaSwitch che permette di passare da una scena all'altra senza bisogno di aspettare anni il caricamento da disco. Così quando fronteggiate un avversario e decidete di tirare un pugno o un calcio, non dovrete aspettare di aver finito il panino che avete in mano per sapere se il colpo è andato a bersaglio. D'accordo, questo è solo un altro picchiaduro ma almeno è realizzato in maniera dannatamente originale! Fuori per fine marzo o inizio aprile.

Una scena dei combattenti in azione. Chissà se si possono fare pugni infuocati e palle di energia...

CHAOTIX

MD32, SEGA

Sega sta per lanciare in orbita il suo prossimo platform-game, *Chaotix*, conosciuto fino a qualche tempo fa con il nome di Sonic 4. Il protagonista di questo titolo non sarà però il noto porcospino blu (che tuttavia non mancherà di farsi vedere) ma l'echidna rosso suo antagonista in Sonic & Knuckles. Aspettatevi tonnellate di animazioni spettacolari, zoomate, rotazioni, grafica renderizzata e decine di livelli ricchi di rampe, trampolini e giri della morte. I boss di fine livello saranno anch'essi trattati con la tecnica del rendering e i Bonus Stage saranno tecnicamente perfetti, grazie alle avanzate potenzialità del 32X. Un'altra caratteristica innovativa del gioco è data dalla presenza di cinque mascotte con le quali potrete interagire, per esempio usandole come trampolino per farvi compiere un balzo in avanti o atterrare su di una piattaforma lontana, o addirittura usandole come armi contro i nemici più ostici. Potremo giocare con *Chaotix* (32 Megabit) a partire dal prossimo mese di aprile, quindi state pronti con il joypad!

Mi sembra di conoscerlo...

32X

Questo è uno dei nuovi livelli.

BUST-A-MOVE

SNES, TAITO

Mi piacciono i puzzle-game e adoro gli sparatutto: comprenderete quindi il mio stato d'animo nello scrivere la presentazione di questo *Bust-A-Move*, nuovo titolo della Taito nel quale dovrete far scomparire delle bolle dello stesso colore lanciandole con una sorta di balestra posta sul fondo dello schermo. In Giappone il gioco si chiamerà *Puzzle Bobble*, dato che la balestra è azionata da quei simpatici draghetti protagonisti del favoloso *Bubble Bobble*. Come già accadeva nel citato platform a schermo fisso di molti anni fa, ci sono bolle con effetti speciali, quella "esplosiva" con il fulmine o quella che dava il via a una valanga d'acqua, solo per citarne qualcuna, e sarà possibile giocare anche in due. Da notare che questo gioco dovrebbe essere leggermente meno costoso della media dato che risiede su di una cartuccia da soli 4 Megabit, ma cosa importa la taglia se il gioco è divertente?

La versione Single Player...

SNES

...E quella da condividere in due

YUYU HAKUSHO

3DO, TOMY

3DO

Dopo gli altalenanti risultati ottenuti nel campo dei picchiaduro con *Shadow* e *Way of the Warrior* (giù) e con *Super Street Fighter II X* e *Samurai Shodown* (su), ecco arrivare un titolo che dovrebbe far pendere l'ago della bilancia verso il bel tempo. *Yuyu Hakusho* è la trasposizione sul VHS di Trip Hawkins dell'omonimo manga di grande successo in Giappone. Ci sono una decina di personaggi tra i quali scegliere il vostro rappresentante su schermo: ciascuno di essi è dotato di un completo arsenale di colpi nemmeno troppo difficili da eseguire (nonostante il discutibile joypad del 3DO) data l'assenza di movimenti diagonali. Le varie opzioni disponibili (Story-Mode con tanto di splendidi siparietti animati tra un combattimento e l'altro, incontri singoli contro CPU oppure altro essere umano) allungano la vita di questo gioco che troverete disponibile a partire da fine marzo.

Due enormi ammassi di muscoli si affrontano in un'arena.

CASPER, IL FANTASMA BUONO

Come preannunciatovi nell'Oroscopo di qualche mese fa, il prossimo film di Steven Spielberg, Casper - The Friendly Ghost, sta per diventare un video gioco per SNES, MD, GB e GG: aspettatevi un gioco di piattaforme abbastanza classico. Del resto questo è il tipo di gioco che la Ocean, che ha acquistato la licenza, ama sfornare quando si tratta di un tie-in.

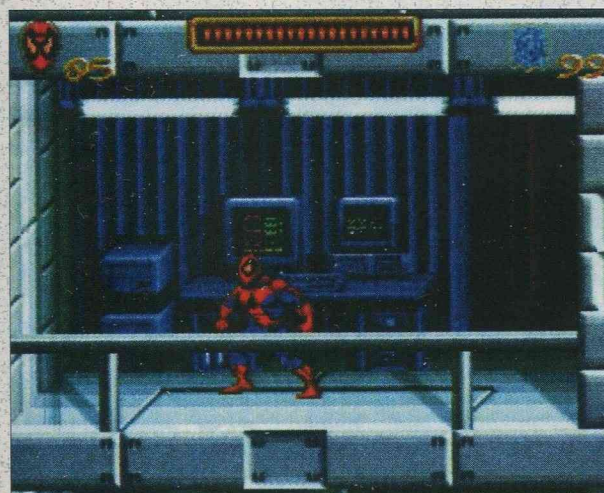
STARFOX IN SALA-GIOCHI

L'Ultra 64 potrebbe ospitare tra breve, prima in versione arcade e poi anche a casa nostra, una splendida avventura del capitano *Fox Mc Cloud*. Il nome del gioco sarebbe *StarFox X* - o in alternativa *StarFox: The Arcade Experience* - e i programmatori della Nintendo sarebbero già al lavoro per riuscire a completare il lavoro prima della fine di quest'anno.

SPIDERMAN

SNES/MD, ACCLAIM

Dopo il discreto Maximum Carnage e il tutto sommato deludente Wolverine, l'Acclaim si rituffa nell'universo dei super-eroi della scuderia (ecchessono, cavalli?) Marvel con un gioco interamente dedicato all'Uomo Ragno. Spiderman vi farà indossare il costume rossoblu del Tessiragnatele: tanto per darvi un'idea della vastità del titolo, ben venti tra i suoi più pericolosi nemici, tra i quali non potevano mancare Hobgoblin, Doctor Octopus, Rhino e Venom. Il gioco, classico platform-beat'em up a scorrimento orizzontale e verticale, cela una moltitudine di livelli segreti da scoprire per approvvigionarsi di power-up assortiti, sempreché riusciate a convincere i nemici che li custodiscono a donarveli. Spiderman smetterà di arrampicarsi sui muri e accetterà di entrare in una stretta e scomoda cartuccia a inizio aprile, cioè ora.

La grafica riprende lo stile dei cartoni animati statunitensi tratti dalla fortunata serie chiamata appunto *Spiderman: The Animated Series*.

Peter Parker si aggira nei meandri di una fabbrica. A chi toccherà questa volta? A Octopus o a Rhino?

BATTLETECH: GRAY DEATH LEGION

MEGA CD, ABSOLUTE

Volete pilotare un Mech da 10 metri e più? Allora procuratevi un Mega CD, dato che la Absolute ha quasi pronto un bel titolo dedicato ai giganteschi droidi da combattimento che si picchiano, si sparano e si massacrano per il vostro sommo divertimento. Il gioco, oltre a proporre una lunghissima serie di missioni ambientate un po' ovunque per la galassia, offre al giocatore la possibilità di rilassarsi un po' gustandosi delle belle scene introduttive e di intermezzo che mostreranno di cosa è capace davvero il Mega CD. E questa non intendeva essere una minaccia o una presa per i fondelli per i possessori dell'unità laser della Sega...

Per realizzare il gioco hanno utilizzato routine grafiche da Rapid Deployment?

Dall'immagine sembra uno stile di gioco già visto, voi cosa dite?

TIMECOP

SNES, JVC

Jean-Claude Van Damme sta diventando sempre più familiare con il mondo dei videogames: dopo aver interpretato Guile in Street Fighter II: The Movie, eccolo comparire nella trasposizione videoludica di TimeCop, il suo più recente film d'azione. Nel gioco impersonerete lui, o meglio il poliziotto Max Walker, e dovrete fermare il crono-criminale Hans Kleindast che, come saprete, viaggia nel tempo per commettere crimini e restare impunito. Il gioco non è altro che un picchiaduro a scorrimento orizzontale nel quale potrete menare pugni e calci oppure sparare con la vostra fedele pistola. I nemici sono tanti e, come lo stesso Walker, tutti digitalizzati, e i livelli numerosi e ben disegnati, ciascuno ambientato in una diversa era temporale. Purtroppo, il sonoro sembra essere un attimino deboluccio mentre la giocabilità, in perfetto stile *Final Fight*, dovrebbe essere buona. La cartuccia, da 16 Megabit, sarà disponibile a partire da fine marzo, ma se aveste avuto una macchina del tempo avreste potuto comprarla tre anni fa.

SNES

Sfide nel tempo con l'ennesimo Tie-in di Jean Claude Van Damme.

MONTANA JONES

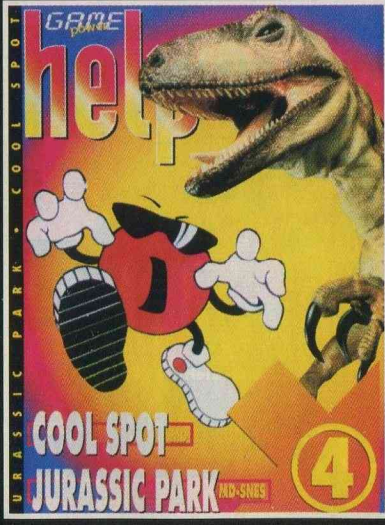
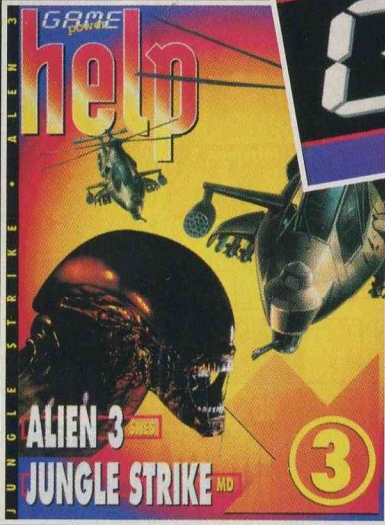
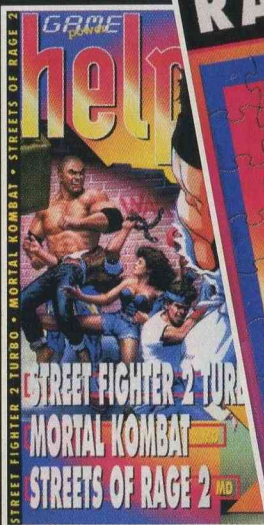
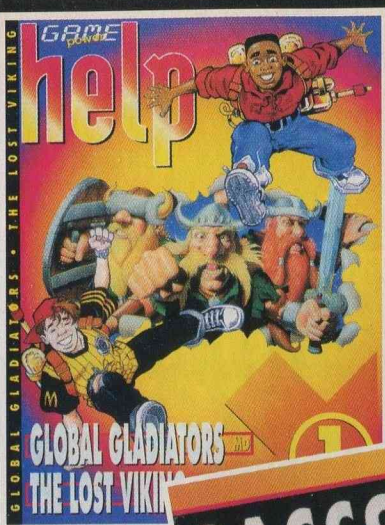
3DO, FUTURE PIRATES

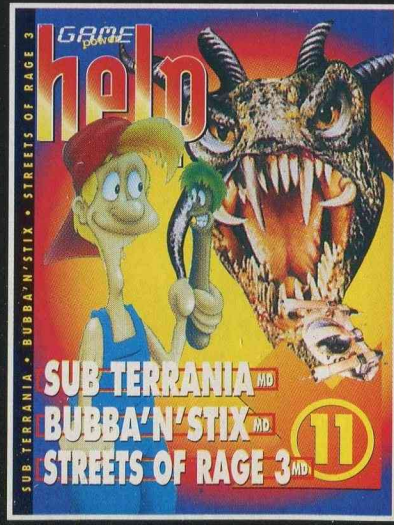
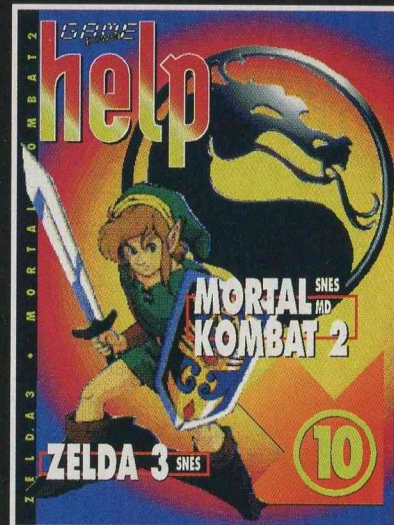
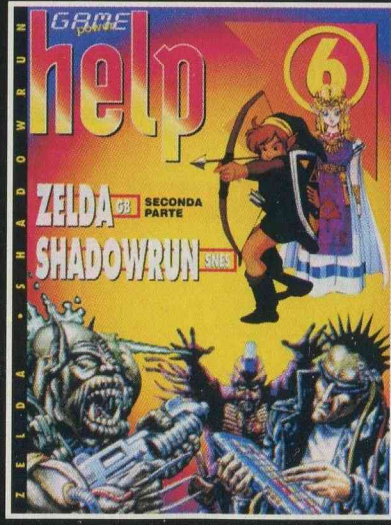
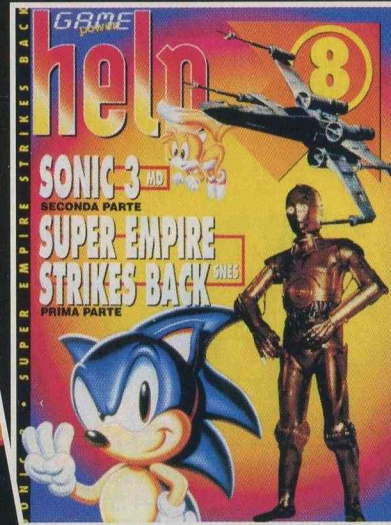
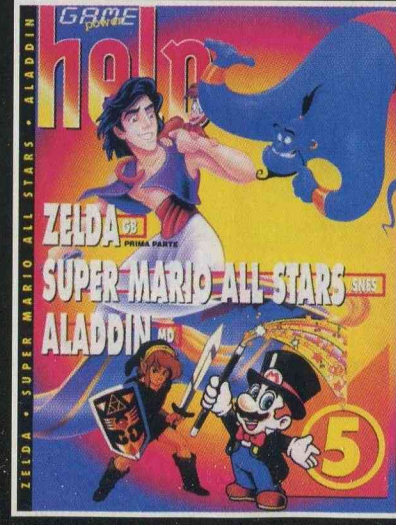
Uno dei migliori titoli in arrivo per 3DO è *Montana Jones*, perfido miscuglio tra un gioco di piattaforme e un'avventura punta-e-clicca, il tutto ambientato tra piramidi, sfingi, mummie e tutto quanto vi aspettereste di trovare in Egitto o giù di lì. La grafica sembra essere niente male, anche se soffre un attimino di bidimensionalità acuta in alcune sezioni, mentre in altre percorrerete intricati labirinti completamente in 3D. Per finire, date un'occhiata alle bizzarre ma deliziose immagini che accompagnano il gioco: un altro cartone animato introduttivo in FMV per rendere il tutto ancora più gradevole.

3DO

Una sequenza del gioco: ditemi se vi piace?

E un fotogramma del cartone animato d'introduzione.

Anche Cristoforo Colombo avrebbe usato le nostre mappe!

HELP: RACCOLTA COMPLETA
Lo strumento indispensabile per risolvere tutti i giochi e non telefonare più a Dupont. Lo troverai nei negozi specializzati, nelle librerie Feltrinelli e presso lo Studio Vit.

Pagamento a mezzo contocorrente postale n°17200205 o assegno/vaglia intestati a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano
Prezzo Lt. 20.000 più Lt. 2000 per spese di spedizione

ZETA

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

PC•AMIGA•MAC•CD-ROM•CD-I•3DO•ALTRI FORMATI

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE

Z

Il primo gioco dei Bitmap Brothers sviluppato appositamente per PC

HEART OF DARKNESS

Il nuovo capolavoro dell'autore di Another World

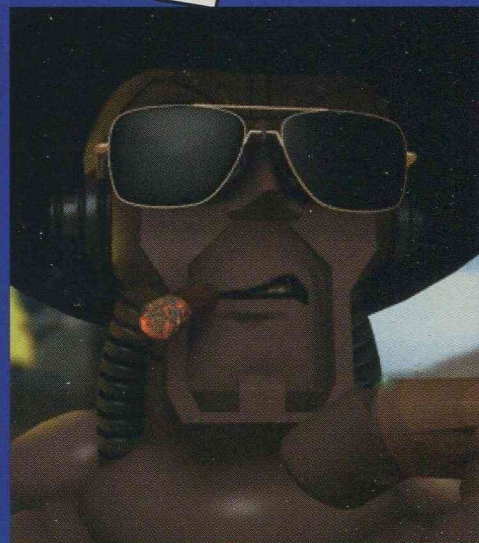
NEL BLU DIPINTO DI BLU

Tutto quello che volevate sapere sui simulatori di volo e nessuno vi ha mai detto

LE RECENSIONI

Bio Forge, UFO 2, BC Racers, Battledrome, Atari 2600 Action Pack e moltre altre ancora...

INOLTRE...

Le soluzioni di King Quest VII, Marathon e, per la serie "I Classici", Monkey Island.

da quelli dello Studio Vit **ZETA** l'ultima porola sul divertimento interattivo.

CHI È GUMPEI YOKOI?

Questo nome, che sicuramente vi sarà familiare (?), è quanto è scritto sui documenti di uno dei più valenti ingegneri della Nintendo. La sua mente, già operante per la creazione di NES, SNES e GB, è anche dietro la nascita del Virtual Boy: come già per le precedenti macchine, Yokai non ha agito da solo ma con numerosi altri ingegneri e progettisti, ciononondimeno sarà il suo nome a essere tramandato ai posteri come quello del creatore del primo sistema da gioco tridimensionale portatile della storia. Hai detto niente!

Signore e signori, Gumpei Yokai. Piacere.

Motori

POWERDRIVE

JAGUAR, TIME WARNER INTERACTIVE

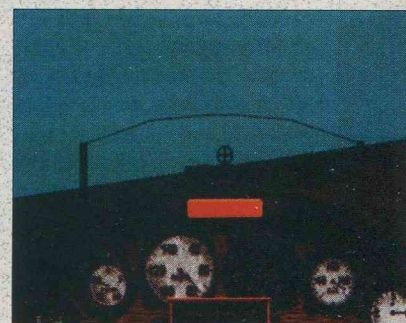
Già visto e apprezzato su MD e SNES, *Powerdrive*, la divertentissima simulazione automobilistica della US Gold, arriverà anche sul Jaguar, questa volta sotto etichetta Time Warner Interactive. Il titolo resterà sostanzialmente immutato nello schema di gioco rispetto alle versioni 16 bit, ma l'aspetto grafico è del tutto rinnovato: più colori, più frame di animazione, maggiore dettaglio grafico sia per quanto riguarda le vetture che i fondali. Il sonoro è eccellente, con dovizia di brani e di frasi digitalizzate; corre voce che il gioco conterrà anche un paio di vetture aggiuntive rispetto alle sei delle versioni 16 bit e forse anche il numero di percorsi sarà aumentato. Il gioco sarà in commercio a partire da metà aprile.

Correre sulla neve, che bellezza! Attenti a non schiantarvi contro un abete.

SVILUPPATORI DI SOFTWARE IN AUMENTO PER L'ULTRA 64

LA SIERRA NEGLI ULTRA

La società americana ha annunciato il suo primo gioco per Ultra 64

La Sierra On-Line è una società che ultimamente si sta soprattutto occupando di prodotti per base PC CD Rom. Nonostante ciò, è diventata la ventesima società a firmare un accordo con la Nintendo per sviluppare titoli per la nuova macchina della grande N. Il primo gioco che vedrà la luce, figlio di questo novello accordo, sarà Red Baron, un gioco che ripercorre le gesta dei cavalieri del cielo e delle loro battaglie sopra i cieli di Francia durante la prima guerra mondiale. Sembra, ma la cosa è più che logica, che l'accordo soddisfi pienamente entrambi le parti. In più, pare l'ennesimo segnale della nuova tendenza che le software house e le case produttrici vogliono imprimere al mercato delle console del futuro: se uoi giocare a un titolo devi avere la nostra macchina. La corsa alle terze parti si fa famelica.

***Red Baron*, se il sopwith camel di Snoopy non vi basta più!**

Affari

ACCLAIM ANCHE AL CINEMA

Gli effetti speciali di Batman Forever saranno realizzati dall'Acclaim Studios
L'Acclaim è diventata una delle maggiori potenze nell'industria del divertimento elettronico. Tra le sue attività c'è anche quella di progettare e realizzare (non in prima persona, dato che se ne occupa una società-figlia, l'Acclaim Studios) con potenti computer e sofisticate tecniche grafiche effetti speciali avanzatissimi. Tanto avanzati, infatti, che la Warner Bros ha affidato loro la realizzazione di quelli che saranno inclusi nel loro prossimo film "Batman Forever". Da notare che gran parte di questi effetti speciali saranno implementati in alcuni dei prossimi giochi dell'Acclaim quali Alien Trilogy (32X), Batman Forever (Saturn) e Turok: Dinosaur Hunter (Ultra 64).

SATURN E PLAYSTATION SUBITO ESAURITE

Solo poche righe per avvertirvi che l'elevatissimo prezzo richiesto dai negozianti nostrani per acquistare un Saturn o una PlayStation è - parzialmente - giustificato dal fatto che il numero di macchine uscito fuori dai confini nipponici è bassissimo: si parla di meno di 2.000 unità. Il fatto è che i Giapponesi si sono prodotti in una serie di lunghissime file fuori dai negozi per accaparrarsi le console e il software. Il risultato? Rottura degli stock, il che vuol dire macchine esaurite in poche ore, e sommo gaudio da parte sia dei negozianti che dei produttori. E noi, se vogliamo una di queste meraviglie, dobbiamo pagare fior di quattrini...

POCHI DOLLARI PER TANTO DIVERTIMENTO

Quanto pagheranno i giocatori americani per acquistare Saturn, Venus e Neptune? Da fonte Sega Of America, ecco a voi i prezzi dei prossimi sistemi da gioco che ospita Sonic il porcospino: il Saturn costerà tra i 300 e i 500 dollari (480.000 e 800.000 lire) ma voci solitamente attendibili mi suggeriscono che 399 aquilotti, meno di 640.000 lire, sarà la cifra richiesta per accaparrarsi la console con un titolo, presumibilmente Daytona. Il Venus, il portatile Mega Drive compatibile, dovrebbe piazzarsi sui 200 dollari, forse qualcosa di meno (intorno a 320.000 lirette) ma alla Sega giudicano questo prezzo troppo elevato per il mercato statunitense. Il Neptune, invece, dovrebbe attestarsi sui 220 pezzi da uno, poco oltre le 360.000 unità monetarie italiane: un buon prezzo per una console a 32 bit, non trovate? Certo, se effettivamente l'Ultra 64 dovesse piombare sul mercato a 200-250 dollari Sega avrà davvero di che preoccuparsi...

Un'immagine (definitiva?) del Sega Neptune.

UN'ORIGINALE TROVATA PUBBLICITARIA

Per promuovere in maniera adeguata il suo Donkey Kong Country, la filiale britannica della Nintendo si è affidata all'agenzia pubblicitaria J. Walter Thomson. Contenti della fiducia ricevuta - e ancor più contenti dei numerosi zeri presenti nell'assegno di pagamento - i creativi dell'agenzia hanno ideato un mezzo pubblicitario decisamente originale e di sicuro effetto: hanno inserito, nella struttura di alcune pensiline dove gli utenti dei mezzi di trasporto pubblici attendono gli autobus, numerosi altoparlanti che diffondono rumori della jungla e urla di gorilla. Addirittura alcune di queste pensiline "sonore" sono circondate da impronte di gorilla!

TEMPO DI SEGUITI

La Rocket Science ha quasi completato la seconda parte della saga spaziale di LoadStar. LoadStar 2 - Showdown on Phobos riprende lo stesso schema di gioco (sposta-mirino-e-spara, che a muovere l'astronave ci pensa il computer) della prima parte, solo con tanta bella grafica in più. Tradotto in italiano, vuol dire prendetelo se vi è piaciuto il primo.

SCIARE NEI VIDEOGIOCHI

Sarà l'effetto Tomba, sarà che quando scrivo la neve non si è ancora sciolta del tutto, ma i giochi di sci stanno andando discretamente bene. Anche il 3DO avrà il suo gioco di sci, grazie al lavoro dello stesso team che ha realizzato Road Rash. Aspettatevi un gioco veloce, graficamente imponente e molto, molto appassionante...

SATURN IN USA

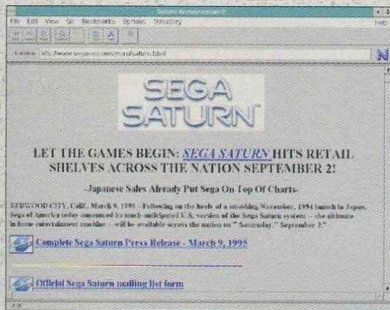
Come, spero, possiate leggere nell'immagine riportata qui sotto, la data ufficiale del lancio del Saturn in America sarà il 2 settembre di quest'anno. Le vendite in Giappone sono state più che soddisfacienti, e la Sega of America ha pensato di non ritardare oltre il lancio della macchina. Tenendo presente che, più o meno nello stesso periodo, anche l'Ultra 64 raggiungerà i negozi d'oltre Oceano, la scelta non poteva essere diversa. Riuscirà la Sega a mantenere la supremazia negli USA?

SEGA SATURN

LET THE GAMES BEGIN: SEGA SATURN HITS RETAIL SHELVES ACROSS THE NATION SEPTEMBER 2!

-Japanese Sales Already Put Sega On Top Of Charts-

Complete Sega Saturn Press Release - March 9, 1995

Official Sega Saturn mailing list form

Il prezzo USA non è ancora deciso.

SF: IL FILM

Il 13 aprile uscirà, anche in Italia, il film di Street Fighter. Come abbiamo già avuto occasione di dire nel numero di dicembre, il cast avrà degli interpreti d'eccezione: Jean Claude Van Damme, rivestirà il ruolo di Guile, il povero Raul Julia sarà Bison, Wes Studi, già famoso per la sua interpretazione ne L'Ultimo dei Moicani, vestirà i panni di Sagat, mentre Kylie Minogue quelli ben più sexy di Cammy. La storia si baserà sul tentativo da parte di Bison di ricattare il mondo, dopo aver rapito 63 lavoranti, al Colonello Guile il compito di fermare la sua minaccia.

Oroscopo

Previsioni, premonizioni, ammonizioni, sostituzioni, fuorigioco. Cioè non proprio, ma insomma, chi volete che legga questa riga?

SEGA

Corre voce che il Sega Saturn sarà lanciato negli Stati Uniti d'America nel giro di un paio di mesi. A patto che ci siano almeno otto o dieci titoli validi che possano spingere i giocatori ad acquistare la console...

NAMCO

Siete rimasti delusi dal fatto che Ridge Racer in versione *PlayStation* non vi permetta di sfidare un amico? Sappiate che la software house nipponica sta lavorando a un nuovo CD nel quale sarà implementata la possibilità di cimentarvi contro un altro umano. Sempre che disponiate di due console, di due copie del gioco e di due televisori.

SPECTRUM HOLOBYTE

Entro la fine dell'anno potremmo giocare con le versioni MD e SNES di *The Chaos Engine 2* (*Soldiers of Fortune 2*), la cui programmazione in versione Amiga è da poco terminata. Ancora sotto etichetta Spectrum Holobyte? Sembrerebbe proprio di si...

SEGA bis

Sembra che uno dei prossimi giochi che vedremo sul Saturn sarà *Darius Gaiden* (Taito). La voce è da confermare, ma è tanto promettente da meritare la citazione.

SEGA tris (ad Agnano)

Cosa possiamo aspettarci dal 32X dopo *Space Harrier* e *AfterBurner*? La risposta più ovvia sembra essere *Power Drift*, soprattutto dopo che sono sparite le speranze di vederlo sul MegaCD...

SEGA quater

Per Saturn arriveranno entro la fine dell'anno un bel *MegaMan* e *Street Fighter II: The Movie* (Capcom) e *Saturn Sonic* (Sega): quando il gioco si fa grande, i grandi cominciano a giocare!

NINTENDO

Acuni dei primi giochi in arrivo per l'Ultra 64: *Mario Vs. Wario*, *Super Mario Kart 2*, *Tetris 3* (tutti Nintendo), un nuovo *Mega Man* e un seguito a *Ghouls'n Ghosts* (Capcom), un nuovo *Castlevania* e un gioco con le *Ninja Turtles* (Konami), *Final Fantasy VIII* (Square), *Twin Eagle II* (Seta), *Earthworm Jim* (Shiny Entertainment), *Mortal Kombat III* e Turok: *Dinosaur Hunter* (Acclaim).

RAPID DEPLOYMENT FORCE

MCD

MEGA CD, ABSOLUTE

Se in sala-giochi avete giocato ed apprezzato *Desert Tank* della Sega e state cercando un titolo simile per il vostro MegaCD, potreste dirigervi verso *Rapid Deployment Force* della Absolute. Il Mega CD ospita infatti un bel gioco dove dovrete pilotare il vostro tank in una serie di missioni che hanno luogo in Europa, in Alaska, nei deserti africani e altrove in questo mondo. Per riuscire nell'impresa potrete contare su un cannone da 120 mm., su dei missili a ricerca automatica (limitati) e su una mitragliatrice di bordo efficace soprattutto contro bersagli leggeri. L'emulazione del Mode-7 realizzata per simulare il movimento del terreno sfrutta decisamente bene le capacità del Mega CD, rendendo questo titolo uno di quelli ai quali guardare con attenzione quando uscirà, ossia verso maggio.

Un carro armato avversario nel vostro mirino.

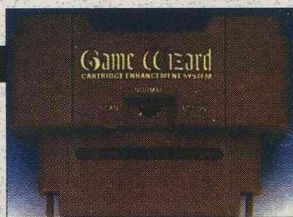
CONAN: BLOOD VIOLENCE

JAGUAR, ATARI

Dopo aver visto le prime immagini di questo *Conan: Blood Violence*, mi è venuto in mente il bel gioco della Seika, *Legend*. L'ambientazione è medieval-barbarica, c'è spazio per due giocatori, la grafica è davvero bella sia nel tratto che nelle animazioni e... E la giocabilità? Nulla vidi, nulla sentii. Ritengo che prima di un paio di mesetti non potrò dirvi altro, dato che la data di commercializzazione di questo giochetto promettente è stata fissata per giugno. Speriamo di non rimanere delusi...

Un corpo in fiamme: credo che il tizio in questione avrà una bella abbronzatura una volta spento il fuoco

LA CARTUCCIA PER I MAGHI DEI VIDEOGIOCHI

La Game Wizard è una cartuccia che funziona con SNES e Super Famicom e che vi permette di trovare ed inserire codici per saltare livelli, ottenere vite o energia infinite e così via, al fine di rendere più facile la vita del videogiocatore. La possibilità di essere abbinabile a cartucce già contenenti migliaia di codici o la cui memoria accoglie quelli che voi troverete, rende il Game Wizard unico nel suo genere.

Sciure e sciuri, eccovi il Game Wizard.

SUPER RUGBY

SNES, TONKIN HOUSE

A voler essere precisi, questo gioco potrebbe uscire sotto un'etichetta differente, ma al momento sembra che la Tonkin House lo distribuirà da sola. Resta il fatto, comunque, che questa simulazione di rugby sembra essere fatta davvero bene: i giocatori sono grandi e molto bene animati, tutte le regole dello sport sono state implementate, il campo ruota come solo il Mode-7 permette di fare (anche se i tizi della Zyrinx hanno dimostrato che il Mega Drive sa non essere da meno). Sono presenti tutte le maggiori formazioni del mondo e, con la Coppa del Mondo oramai alle porte, questo è senz'altro il momento migliore per lanciare un gioco di rugby. E poi si può giocare anche in due e forse addirittura in quattro. Che bello...

Camminare sulla schiena di un avversario finito a terra non è il massimo della sportività.

WHITE MEN CAN'T JUMP

JAGUAR, ATARI

Non so se avete visto il divertente film da cui questo gioco prende il suo nome, quello che so è che WMCJ sarà il primo gioco di basket per il Jaguar. L'azione di gioco è molto veloce e vi trasporterà in una serie di campetti di basket cittadini nei quali affronterete dei nerboruti giocatori. La grafica fa uso di digitalizzazioni per i giocatori, che sono splendidamente animati, e di rotazioni e zoomate del campo per inquadrare l'azione sempre al meglio. I giocatori con i quali potrete trastullarvi sono una decina, tutti grossi e cattivi: il gioco dovrebbe uscire verso metà maggio, ma all'Atari piace scherzare sulle date di uscita...

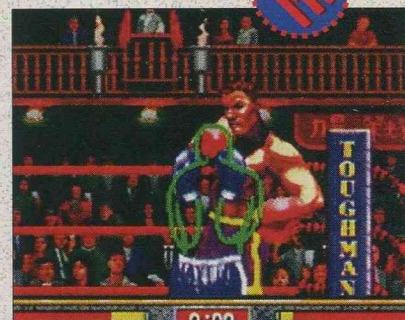
Chi non salta bianco è... L'avete visto il film?

SONY Vs SEGA

Possiamo dire che il primo round è cominciato. Lo scontro tra Play Station e Saturn comincia a rendersi interessanti. Com'è facile immaginare dai soliti corsi e ricorsi storici, ancora una volta due macchine (e due società) si vedono, loro malgrado, socntrarsi tra le preferenze del pubblico. È già accaduto tra C64 e Spectrum, Amiga e Atari ST, Megadrive e SNES; adesso è la volta delle nuove console. Naturalmente, questo scontro non vede completamente innocenti neppure le due società giapponesi. Un esempio? È presto detto. Nella foto che vedete qui accanto è riprodotto il Psy-Q per il Saturn, apparecchiatura di sviluppo software per la console della nuova generazione della "BIG S". Volete sapere il particolare più interessante? Questo apparecchiatto, che sembra essere il più duttile per programmare su Saturn, è prodotto dalla Sony!!! Già, avete capito bene, dalla Sony. Volete saperne un'altra, nella pubblicità del Psy-Q, in piccolo si può leggere: "Il Saturn non è incluso nella confezione."

TOUGHMAN BOXING CONTEST

MD, ELECTRONIC ARTS

La Electronic Arts resta saldamente al comando della graduatoria delle software house produttrici di titoli sportivi con la sua prossima creazione, *Toughman Boxing Contest*. Il gioco, ricorda il *Super Punch Out* della Nintendo, con il pugile manovrato dal giocatore visto di spalle in trasparenza, e permetterà anche a due giocatori di affrontarsi in uno scontro testa a testa. Dopo aver fatto un po' di pratica in palestra e aver scelto il tipo di pugno speciale da impiegare nell'incontro, scendete sul ring e affrontate ben 24 avversari (non spaventatevi, non dovrete vedervela con tutti e 24 insieme!). Potrete scegliere di combattere un incontro singolo, tutti e 24 gli avversari in sequenza oppure se costruirvi il vostro torneo personalizzato. Le animazioni sono descritte come piacevolissime, soprattutto quelle che mostrano il vostro avversario che vola al di fuori del quadrato. Questa cartuccia è addirittura da 32 Megabit, una vera rarità nel campo delle simulazioni sportive. Da tenere d'occhio, senza alcun dubbio!

Un extraterrestre verde fronteggia un terrestre. Ho frainteso?

COACH "K" COLLEGE HOOPS

MD, ELECTRONIC ARTS

La Electronic Arts ha deciso di realizzare un differente tipo di gioco per riempire tutte le nicchie che il mercato propone: dopo *NBA Live '95*, simulazione cestistica del campionato professionistico statunitense, ecco arrivare la versione dedicata al torneo universitario. Il gioco, graficamente molto simile al "cugino", ha un ritmo di gioco leggermente rallentato, caratteristica questa che lo differenzia notevolmente dal primo, conferendogli un aspetto più "simulativo". Potrete giocare amichevoli da soli o contro un amico oppure stagioni composte da 8, 12, 16, 24 o 32 partite. Per il resto, ci sono ben poche differenze, come nella migliore tradizione dei sequel sportivi della EA. Raccomandato solo agli appassionati del genere e a chi non ha acquistato NBA Live '95.

Come già in *NBA Live '95*, è possibile giocare anche in quattro.

Un tipino alto cerca di schiaffare un pallone in un canestro. Tutto chiaro, vero?

Next Generation

VAN BATTLE

SATURN, SEGA

Nei sogni di tutti gli amanti del genere picchiaduro c'è un gioco con la violenza e il sangue di *Mortal Kombat*, lo spessore tecnico/tattico di *Street Fighter II* e la realizzazione tecnica di *Virtua Fighter*. I sogni aiutano a vivere ma chi fa vivere i sogni? Forse Sega con questo *Van Battle*, un beat'em up che sembra avere tutte le carte in regola per rimescolare l'ordine gerarchico nella sua categoria. Pur proponendo una visuale laterale decisamente tradizionale, i lottatori sono disegnati talmente bene da farvi schizzare gli occhi fuori dalle orbite! Raccoglieteli e rimetteteli al loro posto perché vi serviranno per mirare stupiti le favolose mosse di cui i picchianti dispongono. Solo per Saturn, data d'uscita fissata per fine luglio o addirittura un pochino più in là.

Van Battle, risposta di Sega a quella specie di capolavoro denominato *Toh Shin Den*

VIRTUAL HYDELIDE

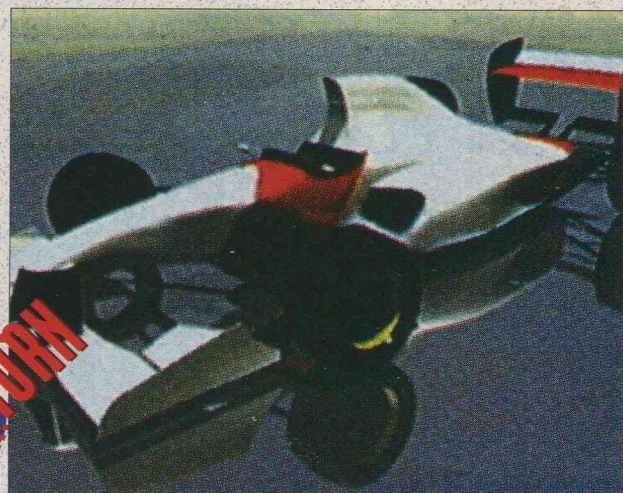
SATURN, SEGA

Verso luglio i fortunati possessori di un Sega Saturn saranno ancora più fortunati perché potranno mettere le loro mani su di un bel GdR con tantissima azione: *Virtual Hydelide* vi farà scoprire i segreti di un paese fantastico e meraviglioso, terribile e spaventoso, abitato da creature terrificante che non mancheranno di farvi notare la loro scarsa ospitalità. Il personaggio principale è inquadrato da una immaginaria telecamera posta alle sue spalle e si muove in ambientazioni talmente belle graficamente che non crederete ai vostri occhi. Siete dei malfidati, perché loro non mentono mai, tranne quando passate davanti a uno specchio e vi sentite belli. Per il resto, tutto nella norma: mostri, incantesimi, oggetti, castelli, villaggi... Ma devo dirvi tutto io? Non avete mai giocato con un GdR?

***The Running Man*. Un discreto film con Schwarzenegger. Oops, forse ho sbagliato!**

VIRTUA RACING

SATURN, TIME WARNER

Non sarà commercializzato direttamente dalla Sega, ma questa versione di Virtua Racing per il Saturn sembra avere tutte le carte in regola per rinnovare il successo riscosso in sala-giochi, su MD e MD32. Questa versione ricorda molto da vicino *VRDeluxe* per 32X dato che ci saranno numerosi percorsi e molte vetture disponibili e forse addirittura delle motociclette (voce proveniente dagli uffici londinesi della Sega). Scontata la presenza dell'opzione per giocare in due simultaneamente così come è scontato che la grafica sarà assolutamente favolosa. In arrivo per settembre, o forse anche un po' prima.

Quest'anno la McLaren dovrà vedersela anche con la Ferrari!

TEAM INNOCENT

PC FX, HUDSON SOFT

Con questo gioco Game Power comincia a presentarvi i primi giochi per il PC FX della NEC. *Team Innocent* è la storia di tre ragazze create dal professor Chronos Enhancer con esperimenti di ingegneria genetica. Le tre ragazze, addestrate da un'organizzazione chiamata GCOP, formano un team d'azione pressoché imbattibile e, dopo una serie di missioni felicemente portate a termine, decidono di rintracciare il loro genitore che era stato imprigionato dalla stessa GCOP. Il gioco è un'avventura dinamica con moltissimi elementi giocoruolistici ma quello che colpisce maggiormente è la favolosa grafica realizzata al computer. Ci sono oltre 20 ore di gioco da affrontare se volete godervi le scene finali che sicuramente saranno eccellenti. Gioco disponibile a partire da fine marzo.

ASTAL

SATURN, SEGA

Dopo Clockwork Knight, ecco arrivare per Saturn un altro bel gioco di piattaforme: Astal. Qui non ci sono poligoni, solo tanti begli sprite disegnati come si deve e tanta di quella giocabilità da riempire una confezione formato famiglia di ammorbidente. Date poi un'occhiata al numero di colori e alla bellezza di fondali e personaggi e poi capirete perché questo titolo è uno dei più attesi per il Saturn in Giappone. La data d'uscita è stata prevista per metà luglio.

Effetto sole-che-filtra-tra-le-nuvole all'orizzonte. È tutto molto bello...

No word can describe such a beauty! Traduzione, beddissimo!

Splendido, peccato che sia solo ed esclusivamente in giapponese...

NEWS Play it loud

KIRBY'S DREAM LAND 2

GB

SGB • NINTENDO

A maggio è prevista l'uscita per Super Game Boy delle nuove avventure di Kirby. In Kirby's Dream Land 2, il piccolo esserino rosa avrà nuovi alleati e dovrà affrontare nuovi nemici. Per tutti gli amanti del primo episodio si preannuncia una primavera tenerosa.

Kirby's back! Questa volta su Game Boy!

KIRBY'S AVALANCHE

SNES

SNES • NINTENDO

C'era una volta un gioco, un avvincente clone di *Tetris* caratterizzato da alcune trovate davvero geniali. Peccato che fosse tutto in giapponese! Per rimediare a questo inconveniente la Nintendo ha pensato di tradurlo e di cambiargli nome, tra pochissimo dovrebbe infatti uscire *Kirby's Avalanche*, versione riveduta e corretta del buon vecchio *Puyo Puyo*. Scopo del gioco è impilare degli strani fagiolini cercando di metterne quattro dello stesso colore vicini. Più fagiolini eliminerete in questo modo, più ostacolerete il vostro avversario. Un must per chi ama i puzzle game.

Ancora Kirby presta il nome per un gioco simil-*Tetris*!

COMANCHE

SNES

SNES • NINTENDO

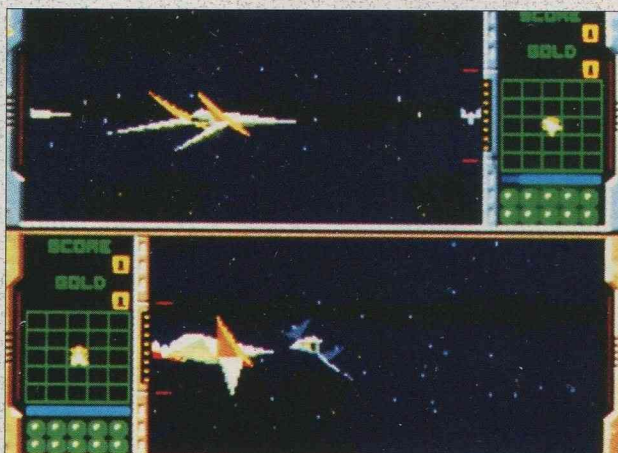
Dopo aver riscosso un enorme successo su PC, *Comanche* tenta la fortuna anche sul 16 bit Nintendo. Questo bellissimo quanto spettacolare simulatore di elicottero sfrutterà la nuova generazione di chip FX. Infatti, per ricreare la realistica grafica della versione PC, è stato utilizzato il nuovo chip Super FX2, lo stesso chip su cui si baserà *Starfox 2*. La Nintendo promette una conversione fedele con grafica ultra fluida, si potrà addirittura giocare in due! A luglio con furore!

***Comanche*, un successo che ci può ripetersi.**

STARFOX 2

SNES

SNES • NINTENDO

Ad agosto potremo finalmente mettere le mani su uno dei seguiti più attesi dai nintendomaniaci: *Starfox 2*. Come già tutti saprete sfrutterà la potenza del nuovo chip Super FX2 per creare effetti spettacolari e schizzare alla velocità della luce, il gioco occupa ben 16 Megabit e si potrà addirittura giocare in due, scegliendo il proprio pilota tra sei differenti. Le premesse per una buona riuscita ci sono tutte, ma rimandiamo il verdetto finale ai caldi mesi estivi.

***Starwing 2*, il nuovo cip FX2 promette mirabile!**

DONKEY KONG LAND

SGB • NINTENDO

Non riesco ancora a capire come sia stato possibile realizzare *Donkey Kong Country* per SNES, e cosa fa la Nintendo? Lo converte per GB! *DKL* sarà un gioco diverso ma con la stessa incredibile grafica del fratello maggiore. Nuovi nemici e nuovi livelli per una nuova grande avventura. Visto i capolavori che la Nintendo è stata in grado di realizzare per il piccolo Game Boy, sono sicuro che questo titolo garantirà ore di divertimento.

GB

***Donkey Kong Land*, per Game Boy.**

Inviati Speciali

VENI, VIDI, VINSI (o quasi)

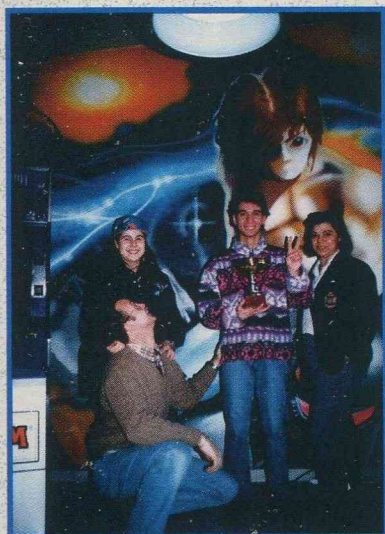
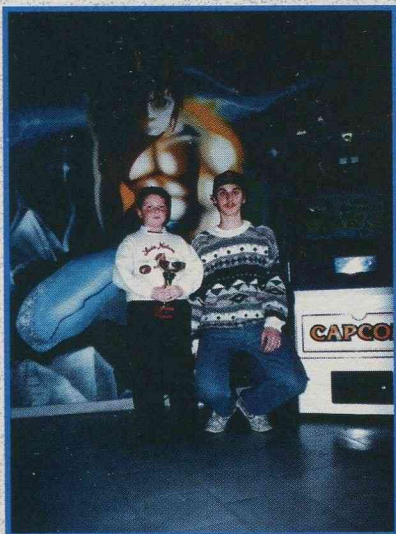
Diario del primo ufficiale
Data astrale -29503.5

Il Capitano fremeva in attesa della partenza, Numero Uno fremeva perché fremeva il Capitano, Data non fremeva più da quando gli era stato rimosso il chip emozionale, mentre La Forge, da bravo ingegnere, era in uno stato di calma piatta come una retta. L'astronave stellare USS Enterprise NCC 1701-D era pronta per una nuova missione. Obiettivo: assistere al più importante torneo della galassia. Riverniciata di rosso e dotata di un preistorico motore a scoppio e di quattro arcaiche ruote, l'Enterprise con a bordo il suo equipaggio raggiungevano il luogo della competizione: Vicenza, Italia, Pianeta Terra. Il torneo, organizzato dal negozio Console Shop in collaborazione con la sala giochi TNT, prevedeva delle sfide a eliminazione diretta su coin-op di *Super Street Fighter II Turbo*. I partecipanti erano divisi in due categorie, la prima categoria era riservata ai concorrenti oltre i 15 anni mentre la seconda raggruppava tutti gli iscritti di età inferiore. Malgrado i molti anni di preparazione l'intero equipaggio, tranne il Capitano Picard impossibilitato a partecipare per limiti di età, veniva eliminato dalla competizione. Peccato, avrebbero potuto portarsi a casa delle bellissime coppe commemorative dell'evento e un abbonamento a una famosa rivista di videogiochi: Game Power. Malgrado ciò, la manifestazione si è rivelata un successo grazie alla buona partecipazione e all'ottima organizzazione, curata, vale la pena di ripeterlo, da Barbara e Cristian di Console Shop.
In concomitanza con il torneo di *SSFIIT* si svolgeva anche il torneo di Magic, un avvincente gioco di carte che sta appassionando migliaia di italiani, organizzato dal Blood Ring, un circolo di appassionati di board game, war game, giochi di ruolo e, ovviamente, trading card game (i soci del Blood Ring possono essere contattati tutti i giorni dalle 13:30 alle 14:30 allo 0444-325489).
Inutile dire che l'equipaggio, sempre escluso il Capitano Picard per i suddetti motivi, veniva eliminato nel giro dei primi turni.
Ma, d'altra parte, cosa ci si può aspettare da un branco di individui in calzamaglia?

I VINCITORI DEL TORNEO

Categoria A:
1) Belfiori Denis, 18 anni, (To)
2) Carabaich Paolo, 20 anni, (Vi)
3) Magnone Marco, 21 anni, (To)

Categoria B:
1) Rossi Stefano, 12 anni, Marostica (VI)
2) Saccozza Andrea, 10 anni, (Vi)
3) Mursia Filippo, 14 anni, (Vi)

Le coppe messe in palio per il torneo di Console Shop a Vicenza.

Lo staff organizzativo al completo con il vincitore della categoria A.

Quello con la coppa è il vincitore della categoria B, quello stupido è Dupont.

Lo scontro tra due dei più giovani partecipanti al torneo.

Random e Trust impegnati in una dura riunione di redazione, chi sta vincendo?

CONCORSO TOPOLINO MANIA

Qui di seguito pubblichiamo i nomi dei vincitori del concorso legato al gioco Topolino Mania. Per la cronaca, vi ricordiamo che Il primo estratto, Andrea Carosini, ha vinto un soggiorno per una settimana per lui e per la sua famiglia a Disney World in California, USA. Niente male!

1° Premio Andrea Carosini Rimini (FO)	Viaggio a Disney World, CA, USA.
2° Premio Benedetta Martini Monteriggioni (SI)	10 Cartucce dal catalogo Sony
3° Premio Fabio Di Matteo Scafati (SA)	5 Cartucce Sony
4° PremioSacha Govi Lago Boracifero (GR)	Abbonamento a Game Power e Topolino
5° Premio Paolo Castano Casorate Sempione (VA)	Abbonamento a Game Power e Topolino
6° Premio Roberto Vargiu Sannazzaro dé Burgondi (PV)	Abbonamento a Game Power e Topolino
7° Premio Davide Zimei Roma	Abbonamento a Game Power e Topolino
8° Premio Dario Monico Casalpusterlengo (MI)	Abbonamento a Game Power e Topolino
9° Premio Matteo Tinterri Parma	Abbonamento a Game Power e Topolino
10° Premio Corrado Pisani Molfetta (BA)	Abbonamento a Game Power e Topolino

I vincitori in posa tra i due coin op che hanno permesso lo svolgimento del torneo.

"La Leggenda di Arslan", parte 2.

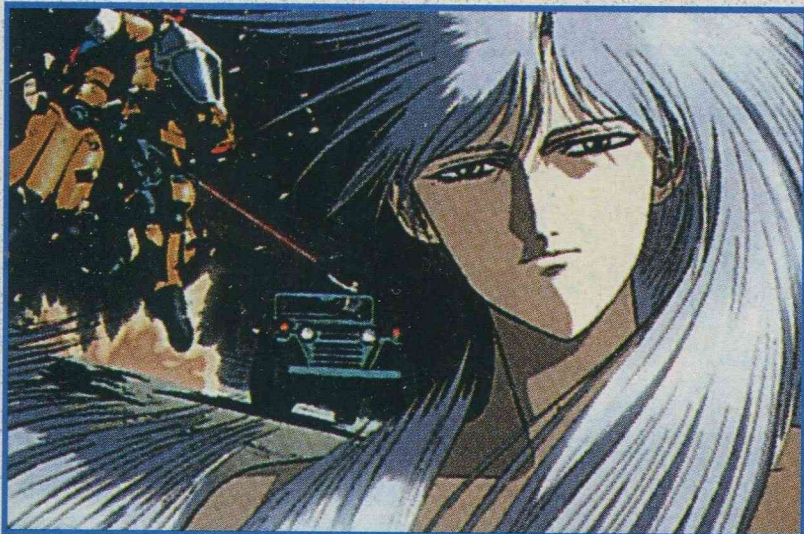
Il vento dell'Amnesia

Granata Press
Collana Manga Video

"Un giorno come tanti altri, sulla Terra soffiò il Vento dell'Amnesia. A causa di ciò, gli uomini persero completamente la memoria, dimenticando tutto quello che avevano appreso durante le loro vite: il proprio nome, qualsiasi tipo di nozione scientifica, come usare le macchine e gli utensili, come parlare, persino la coscienza stessa di essere uomini, come se d'un tratto tutti fossero tornati ad avere la mente vuota di un neonato, o meglio quella di un essere primitivo. Secoli e secoli di civiltà spazzati via in pochi secondi, la razza umana regredita all'epoca dei primordi, in balia dei suoi soli istinti, ma tuttavia circondata dallo spettacolo delle città del nostro tempo. In questo desolato scenario si muovono un ragazzo inspiegabilmente scampato alla dimenticanza e una donna misteriosa quanto affascinante, immersi in un mondo che ha scordato se stesso e la propria storia, in viaggio nella speranza di poter riportare la civiltà fra gli uomini."

Non avrei potuto trovare altro modo per esprimere la semplice e disarman-

"Il Vento dell'Amnesia".

"Il Vento dell'Amnesia".

"Il Vento dell'Amnesia".

"La Leggenda di Arslan", parte 2.

te genialità della storia di questo film, se non quello di raccontarvene il preambolo. "Il vento dell'amnesia", una novità Granata Press presentata in anteprima assoluta sulle pagine di GP, è sicuramente il piccolo capolavoro del mese, imperdibile per tutti. Guardare l'uomo che, tornato allo stato primordiale, vive seguendo soltanto i propri istinti pur nella cornice contemporanea delle città come oggi le conosciamo è, più che un semplice divertimento, un'esperienza. Accanto a un disegno dal tratto deciso e dalle tinte forti, a una animazione di ottima qualità, a dei fondali fortemente d'atmosfera, una storia che oltre a interessarvi vi farà di certo riflettere, sulla vera indole dell'uomo, sulla sua evoluzione culturale, sul valore della nostra società. Segnalo un'ottima qualità anche per quanto riguarda la versione italiana: doppiaggio, titolazioni e veste grafica di stampo cinematografico e una splendida canzone cantata in italiano dalla grande Rossana Casale.

La leggenda di Arslan

Granata Press
Collana Manga Video

È uscito anche il secondo volume de "La Leggenda di Arslan", una recente serie di OAV incentrati sulla storia del giovane principe Arslan e della sua guerra contro il malvagio Signore di Lusitania. La storia è di stampo squisitamente fantasy e non mancherà quindi di entusiasmare soprattutto gli amanti del genere, ma anche gli altri appassionati di anime potranno apprezzare l'evidente qualità grafica: il disegno morbido e dettagliato, le delicate colorazioni e i luminosi fondali sono infatti veramente stupefacenti, e tipiche di questo genere di produzioni.

Yah

"La Leggenda di Arslan", parte 2.

"La Leggenda di Arslan", parte 1.

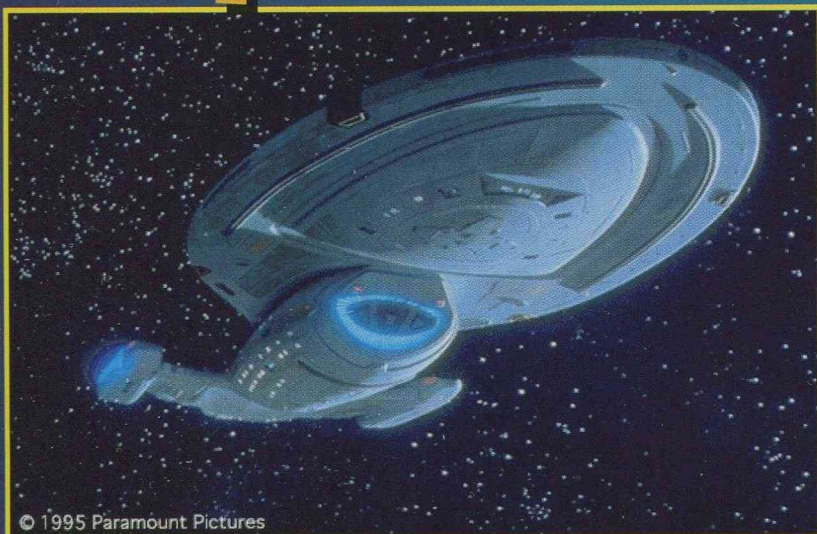
"La Leggenda di Arslan", parte 2.

"La Leggenda di Arslan", parte 1.

"La Leggenda di Arslan", parte 1.

"La Leggenda di Arslan", parte 1.

Il migliore dei mondi impossibili

Cosa ci riserva il futuro? A questa domanda hanno cercato di rispondere gli autori delle saghe di fantascienza cinematografiche più famose e importanti degli ultimi trent'anni. Quattro ipotesi dell'avvenire e quattro saghe di famosi videogiochi!

Sopra: una delle prime immagini ufficiali del Voyager, la nave della nuova serie di telefilm di Star Trek: notate il contrasto tecnologico con la Enterprise Class dei film, qui sotto.

Sopra: un'immagine di "Generazioni": Patrick Stewart e Malcolm McDowell.

Sarà forse perché le macchine da gioco tecnologicamente all'avanguardia sono particolarmente adatte a ospitare giochi di questo genere, sarà perché gli utenti di queste macchine (principalmente ragazzi e ragazze) lo amano particolarmente, ma, comunque sia, è un dato di fatto che la fantascienza è sicuramente uno dei temi più sfruttati nel mondo videoludico. Così abbiamo deciso di presentarvi alcune ambientazioni future inventate dagli autori e dai registi che hanno influenzato una parte di questo genere narrativo: l'ottimismo di Gene Roddenberry contrapposto al pessimismo di Ridley Scott, il caos galattico di George Lucas contrapposto al futuro crudo e realistico di Eiji Yamaura, Yoshiyuki Tomino e gli altri autori della Sunrise Animation, responsabili della fortunata serie di Gundam. Una scusa, inoltre, per parlare di alcuni dei videogiochi su licenza più interessanti di questo genere per tutte le console.

STAR TREK

Una Federazione pacifica di pianeti uniti: ecco la formula di successo con la quale Gene Roddenberry, l'8 settembre del 1966, ha cominciato a conquistare la Galassia.

Certo, i nemici ci sono sempre (senza nemici che avventura sarebbe?), ma la caratteristica che ha colpito maggiormente il pubblico americano, nei cupi anni della guerra del Viet Nam, è l'evoluzione della cultura e della società umana: il raggiungimento di una sorta di utopia che non viene mai descritta nei dettagli ma che si intuisce dalla scomparsa di certe paure e dall'accrescimento della scienza, non più al servizio dei potenti e dei militari ma dell'Uomo, nel più ampio senso del termine.

Da quei 79 episodi girati con un budget bassissimo (gli esterni erano sempre gli stessi e le uniformi femminili dell'Enterprise avevano la minigonna perché avevano finito la stoffa...) è esploso un vero e proprio fenomeno mondiale che è stato accresciuto da una serie di cartoni animati, più di quaranta romanzi, un'infinità di racconti,

videogiochi, gadget di vario tipo, e, recentemente, tre nuove serie di telefilm (quella che viene trasmessa ora in Italia, "Next Generation", in America è già finita. È cominciata una nuova serie, "Deep Space Nine", ambientata su una stazione spaziale scientifica ed è in preparazione "Voyager", la prima serie di telefilm in cui l'astronave principale non si chiama Enterprise). Inoltre il successo è arrivato sul grande schermo con ben sei film e il settimo da poco nelle sale italiane: "Generations", in cui i personaggi della vecchia serie incontrano quelli della Enterprise 1701-D. L'importanza di questi simboli è diventata tale che la prima missione dello Shuttle è stata chiamata Enterprise dietro la pressante richiesta dei trekkers.

I giochi ispirati a questo meraviglioso universo sono essenzialmente, tranne poche eccezioni, delle simulazioni e delle avventure in cui il giocatore prende il comando di una nave della Federazione e affronta missioni e combattimenti. Riguardo a questi ultimi ho una considerazione da fare: è certamente difficile rendere con un videogioco le sequenze di combattimento dei telefilm e dei film (fra l'altro, spesso parche di particolari), ma nella maggior parte dei casi ci troviamo davanti a una specie di "dogfight" tra caccia, piuttosto che a uno scambio di potenti bordate tra micidiali ma ben poco manovrabili incrociatori stellari! Speriamo nei titoli futuri!

Un incontro storico: il capitano Jean-Luc Picard e il capitano James T. Kirk!

Darth Vader (tradotto in italiano, per motivi di doppiaggio, con Lord Fener).

TUTTE LE NUOVE GENERAZIONI

"Generations", il nuovo film di Star Trek, (in italiano, "Generazioni") è da poco uscito nelle sale cinematografiche della penisola. La storia racconta di come il Capitano Picard, a bordo dell'Enterprise-D e il Capitano Kirk, ospite a bordo della "nuova" Enterprise-B (una nave di classe Excelsior), si incontrino in una distorsione spazio-temporale e uniscano le loro forze per sconfiggere un invasore alieno spietato e potente, interpretato da Malcolm McDowell (famoso per la sua magistrale interpretazione in "Arancia Meccanica"). Il regista è David Carson, già conosciuto per il bellissimo episodio pilota della serie "Star Trek: Deep Space Nine" e per alcuni episodi di "Star Trek: Next Generation". Nel cast troviamo, ovviamente, quasi tutti gli attori della serie di telefilm (Patrick Stewart è Picard, Jonathan Frakes è Riker, Brent Spiner è Data, Levar Burton è Geordi LaForge, Michael Dorn è il tenente Klingon Worf, Gates McFadden è il dottor Crusher e Marina Sirtis è il Consigliere Troi), nonché William Shatner (il Capitano Kirk), James Doohan (l'Ingegnere Capo Montgomery Scott) e Walter Koenig (il Comandante Pavel Andreivich Chekov). Una nota interessante: Leonard Nimoy ha rifiutato la parte perché ha considerato la presenza del Signor Spock troppo labile all'interno della sceneggiatura originale. E noi tutti ci chiediamo: Star Trek senza Spock, è ancora Star Trek?

DADI, MATITE...

"Guerre Stellari" e company non hanno ispirato certamente soltanto videogiochi: anche i giocatori di GdR e di giochi di strategia da tavolo possono divertirsi con caccia ad ala X, super robot, alieni e incrociatori Klingon.
Guerre Stellari è, infatti, anche un gioco di ruolo da tavolo di successo, creato dalla West End Games e tradotto e distribuito in Italia dalla Stratelibri nella sua seconda edizione: i moduli di espansione che prendono in esame ogni aspetto dell'universo di "Guerre Stellari", ormai, non si contano più. *Star Trek - the Role-Playing Game*, disponibile solo in inglese, invece, è edito dalla FASA (si tratta, comunque, di un titolo fuori produzione che, ormai, non è più tanto facile trovare). Se preferite i giochi di simulazione, invece, potrete divertirvi con *Star Warriors* (dogfight con caccia ad ala X e TIE), *Assault on Hoth* (basato sulla battaglia sui ghiacci del secondo film), *Battle for Endor* (gioco in solitario sulla guerriglia dei ribelli e degli Ewok contro gli Imperiali ne "Il Ritorno dello Jedi") ed *Escape from the Death Star* (basato, invece, su "Guerre Stellari"); anche questi titoli sono prodotti dalla WEG. Oppure, se vi affascina maggiormente sedere sulla poltrona di comando dell'Enterprise, potrete provare *Star Trek Combat Simulator*, un gioco di tattica abbastanza semplice e divertente con scontri tra un numero relativamente limitato di astronavi, prodotto dalla FASA.
Aliens, della Leading Edge, è un gioco da tavolo in cui avrete il controllo di ogni singolo Marine all'interno della base invasa dagli alieni. Potrete giocare molti scenari diversi, di vari livelli di difficoltà e a più giocatori. Infine, riguardo a Gundam, possiamo segnalare *Mekton*, un gioco di ruolo da tavolo della Talsorian Games che si ispira ai cartoni animati giapponesi, pur avendo un background completamente indipendente.

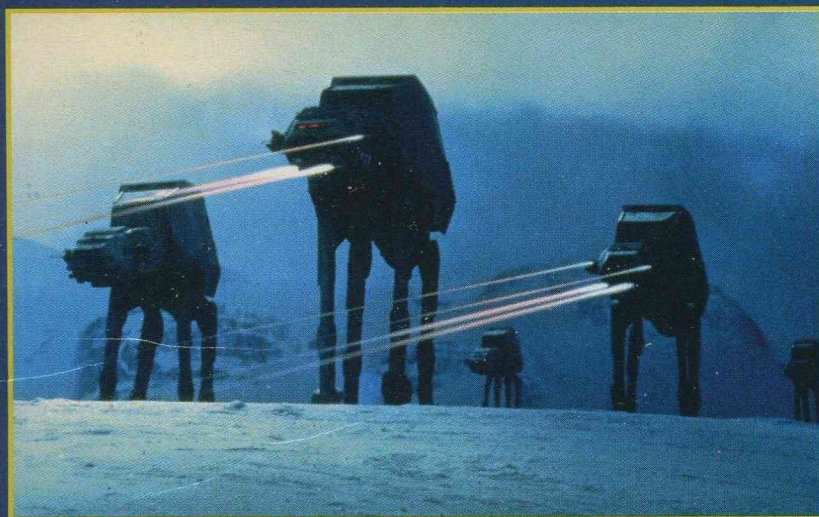
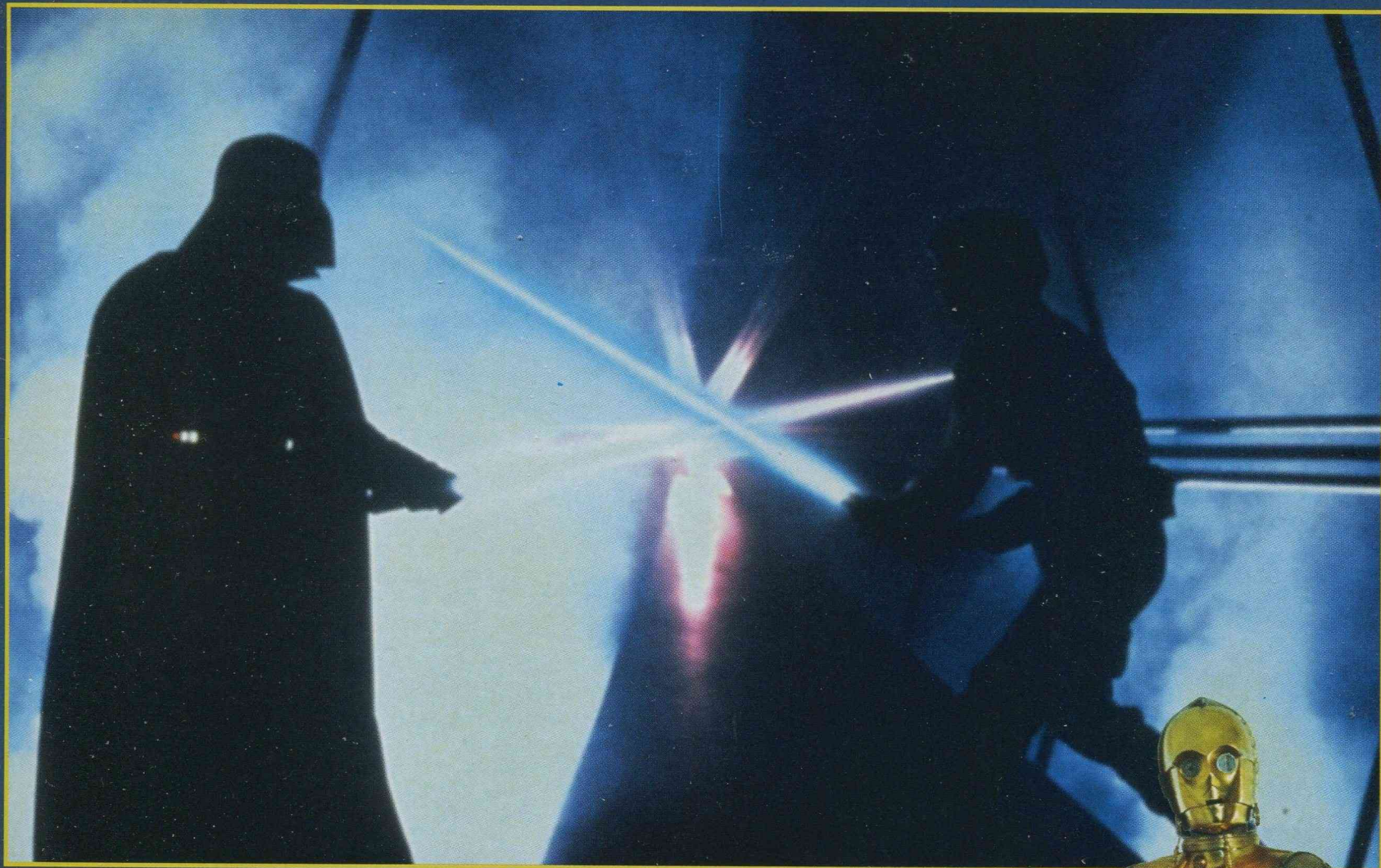
Si ringrazia Stratelibri per la collaborazione.

Il bieco Lord Fener con due Truppe d'Assalto corazzate imperiali.

GUERRE STELLARI

Far West, arti marziali, misticismo orientale e astronavi lunghe chilometri: la ricetta di George Lucas ha funzionato alla perfezione e l'inconscio collettivo degli appassionati di fantascienza è stato colpito tanto violentemente, dal 1977 in poi, che non è più possibile parlare di Space Opera (questo particolare filone della fantascienza ricco di duelli, alieni umanoidi improbabili, violazione delle leggi fisiche senza alcun tentativo di spiegazione, ecc.) senza nominare la trilogia più acclamata del mondo.

Non esiste al mondo nessuno che abbia visto i film con interesse e non abbia, almeno una volta, sognato di trovare un maestro Jedi che gli insegnasse le antiche discipline mistiche della Forza, o di diventare un pirata galattico che contrabbanda merci illegali dagli spazioporti più lontani e improbabili: in questo caso il fattore più accattivante non è il messaggio che sta dietro agli avvenimenti (che non è altro,

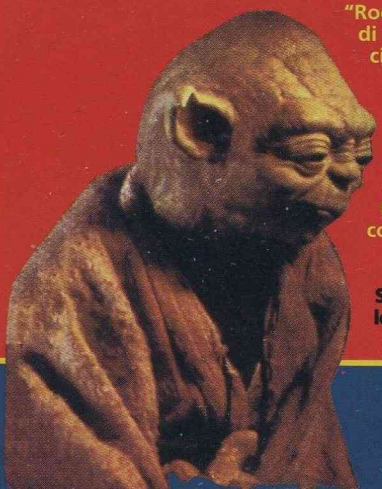
Luke Skywalker sta per entrare nel suo caccia ad ala X prima dell'attacco alla super stazione di battaglia imperiale "Morte Nera" in Guerre Stellari. È il 1977.

in fondo, se non una variazione del vecchio tema della lotta del Bene contro il Male), ma gli avvenimenti stessi! Tutto è possibile in un simile meraviglioso universo e tutti possono trovare un posto nei loro sogni e secondo le loro aspirazioni: l'impulsivo e giovane pilota ribelle, il serio e compassato cavaliere mistico, lo scanzonato e testardo contrabbandiere, la fiera principessa, il malvagio super-criminale, il mercenario o, addirittura, un alieno scelto tra le centinaia inventate per i film.

I giochi basati su questa ambientazione (*Super Star Wars*, *Super Empire Strikes Back*, *Super Return of the Jedi*) sono dei Tie-In fin troppo "aderenti" alla trama dei film e sfruttano soltanto in superficie le potenzialità di una simile ambientazione...

Chissà, forse con l'arrivo della nuova trilogia (vedi box qui a fianco) le cose cambieranno, ma non ne sarei così sicuro: cavallo che vince non si cambia.

IL GRANDE RITORNO DELLO JEDI!

La conferma del fatto che George Lucas stesse preparando tre nuovi film della saga di "Guerre Stellari" arrivò il 4 ottobre 1993, nell'articolo pubblicato dalla rivista Variety. Probabilmente il primo film di questa nuova trilogia uscirà nel 1998; i film parleranno di ciò che è accaduto prima degli avvenimenti raccontati in "Guerre Stellari" e, presumibilmente, descriveranno le vicende della Guerra dei Cloni, del crollo della Vecchia Repubblica, dell'ascesa al potere dell'Imperatore e dello sterminio dei Cavalieri Jedi. Secondo Lucas stesso questi avvenimenti dovrebbero essere ambientati quaranta anni prima di "Guerre Stellari". Ci possiamo aspettare di vedere il Millennium Falcon, i droidi, Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker/Lord Fener, Yoda, l'Imperatore e un esercito di Forze d'Attacco Mandaloriane (mai viste prima) che portano un'armatura simile a quella di Boba Fett (il cacciatore di taglie del secondo e terzo film che cattura Han Solo). I titoli probabili dovrebbero essere "The Clone Wars" (Le Guerre dei Cloni), "Enter the Dark Lord" (L'Arrivo del Signore Oscuro) e "Battle for the Republic" (Battaglia per la Repubblica). I film verranno, probabilmente, diretti proprio da Lucas (anche se ci sono delle voci che parlano di Joe Johnston, il regista di "Rocketeer"). La colonna sonora sarà, quasi certamente, di John Williams. Ma non è tutto sul fronte delle novità cinematografiche della Lucasfilm: nel '97, a vent'anni dall'uscita di "Guerre Stellari", uscirà una "nuova edizione" della vecchia trilogia con spezzoni inediti che aggiungeranno circa quattro minuti ai film, una colonna sonora digitale completamente rimasterizzata e, udite udite, gli effetti speciali totalmente rifatti (grazie agli esperimenti condotti dalla Industrial Light & Magic in titoli come "Jurassic Park"), con più creature aliene, più droidi e veicoli di ogni genere.

Si ringrazia Aditya Sood (asood@pomona.edu) per le informazioni.

ALIEN

Un futuro squallido, governato dalle percentuali economiche, in cui si muovono alieni inquietanti: questa, invece, la visione che Ridley Scott ci propone nel suo Alien, una filosofia molto vicina alle recenti "sotto-culture" Cyberpunk di William Gibson e soci. Gli operai delle compagnie minerarie sono sacrificabili, i militari sono carne da macello, i civili vengono usati per gli esperimenti e l'alieno, la figura più pura e definita dell'intera trilogia, viene ricercato per essere usato come nuova, micidiale arma biologica: il futuro meno attraente e, sicuramente, quello che tutti noi ci auguriamo di meno.

Nonostante le splendide ambientazioni, gli incredibili montaggi, la fotografia mozzafiato e gli effetti speciali da incubo, quello che rimane più impresso di questi film è l'angoscia che i personaggi riescono a trasmettere, la loro impotenza di fronte a un nemico imbattibile (non l'alieno, bensì la terrificante società in cui vivono...).

I videogiochi, naturalmente, si limitano a proporre gli elementi esteriori più divertenti di questi film: le battaglie nelle stazioni abbandonate, la "caccia all'insetto" nei cunicoli e nei condotti di aerazione, la fuga dalla tana della regina, ecc. Si tratta fondamentalmente di giochi di piattaforme e di azione, in cui la componente "sparatutto" è sempre molto importante.

Ma "Alien" è molto di più: è un altro possibile futuro, grazie al cielo molto lontano nel tempo.

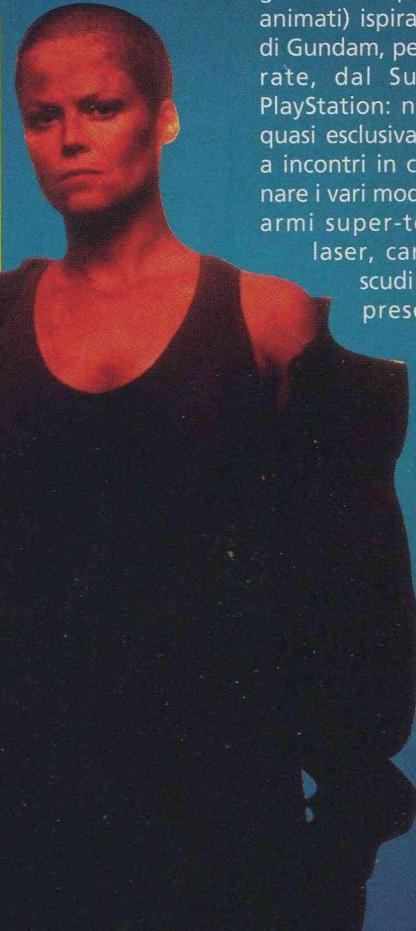
GUNDAM

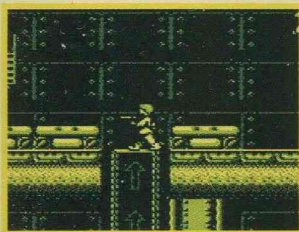
L'indipendenza economica delle Colonie Terrestri è il motivo principale della Guerra di un Anno, lo scontro più sanguinoso e cruento della storia della Terra, raccontato nella serie di cartoni animati giapponesi "Mobile Suit Gundam".

La caratteristica principale di questa guerra è l'uso dei cosiddetti Mobile Suit, cioè degli enormi robot antropomorfi corazzati dotati delle armi più micidiali, che uniscono alla potenza di un carro armato superpotenziato la manovrabilità di un'astrocaccia.

Quando i "side", cioè le colonie attorno alla Terra, guidate dal Principato di Xion, si ribellano al governo centrale, i terrestri attaccano duramente per cercare di sedare i disordini e, a loro volta, i coloni rispondono colpendo i side rimasti fedeli al governo facendoli precipitare dall'orbita nelle zone più popolose del pianeta. Si parla di milioni di morti già nei primi giorni di belligeranza: il Principato di Xion riesce a vincere i primi scontri grazie all'introduzione degli Zaku, super-robot corazzati, finché la Terra risponde alla sfida tecnologica con un prototipo di Mobile Suit: il Gundam.

L'uso competitivo della tecnologia, l'assenza di una vera e propria parte "buona" e una "cattiva", gli intrighi politici e il modo che ha l'autore di trattare il tema della guerra, rendono questa ambientazione la più probabile e realistica fra quelle prese in esame. Il "Mecha Design" (lo studio tecnico dei robot) è una parte essenziale della serie, studio che si è poi evoluto nelle serie successive ("Gundam 0080", "Gundam 0083", "Z Gundam", "ZZ Gundam", "F91", "V Gundam", "G Gundam").

Proprio in questo periodo sono stati annunciati alcuni nuovi titoli di casa Bandai (la stessa che produce gadget vari sui personaggi dei cartoni animati) ispirati alle serie di Anime di Gundam, per le console più disparate, dal Super Nintendo alla PlayStation: naturalmente si tratta quasi esclusivamente di picchiaduro a incontri in cui si possono selezionare i vari modelli di robot e in cui le armi super-tecnologiche (spade laser, cannoni Vulcan, razzi, scudi di energia, ecc.) rappresentano delle vere e proprie mosse speciali. Purtroppo, almeno finora, i risultati non sono stati eccezionali: non ci resta che aspettare di mettere le mani sui prossimi titoli e sperare in un effettivo cambiamento di tendenza: quando impareranno, le software house, che non basta un nome di grido per fare un buon videogioco?

• Scarlet

...JOYPAD E CARTUCCE!

Star Wars - GB

Ecco un elenco, sicuramente parziale, dei videogiochi ispirati a "Guerre Stellari", "Star Trek", "Alien" o "Gundam". Abbiamo cominciato dai titoli degli anni '80 per le prime console e siamo giunti fino ai giorni nostri: come potete vedere, la lista può certamente soddisfare tutti i gusti!

(*) Non lasciatevi ingannare dal titolo "in Search of Spock": entrambi i giochi della Sega/Paramount sono, in realtà, ispirati al secondo film.

Super Empire Strikes Back - SNES

TITOLO	CASA	CONSOLE	ANNO
Star Trek I-VI			
Star Trek: Starfleet Academy	Interplay	SNES	1995
Star Trek II: l'Ira di Khan			
Star Trek II: the Wrath of Khan	Sega/Paramount	Atari 2600	1983
Star Trek II: in Search of Spock(*)	Sega/Paramount	Atari 2600	1983
Star Trek the Next Generation			
Star Trek the Next Generation	Sega	MD	1994
Guerre Stellari			
Star Wars: Jedi Arena	Parker Brothers	Atari 2600	1983
Star Wars	Atari	Coin-Op	1984
Star Wars	JVC	NES	1992
Super Star Wars	JVC	SNES	1993
Star Wars	Capcom	GB	1993
Star Wars	US Gold	MS/GG	1994
L'Impero Colpisce Ancora			
Star Wars: the Empire Strikes Back	Parker Brothers	Atari 2600	1983
Empire Strikes Back	Capcom	GB	1993
Super Empire Strikes Back	JVC	SNES	1994
Il Ritorno dello Jedi			
Star Wars: the Return of the Jedi	Parker Brothers	Atari 2600	1984
Return of the Jedi	Lucasfilm/Atari	Coin-Op	1985
Super Return of the Jedi	JVC	SNES	1994
Rebel Assault	Lucasarts	Mega CD/3DO	1994
Alien/Aliens Scontro Finale			
Alien VS Predator	Activision	SNES	1993
Alien VS Predator	Capcom	Coin-Op	1994
Alien VS PRedator	Atari	Jaguar	1994
Alien³			
Alien³	LJN	GB	1993
Alien³	Acclaim	SNES/MD	1993
Mobile Suit Gundam (Varie Serie)			
SD Great Battle	Banpresto	SNES	1994
V Gundam	Bandai	SNES	1994
Task Force Warrior Gundam	Bandai	PSX	1995
G Gundam	Bandai	SNES	1995
Mobile Warrior Gundam	Bandai	SNES	1995

Star Wars - NES

Empire Strikes Back - GB

Star Trek NG - MD

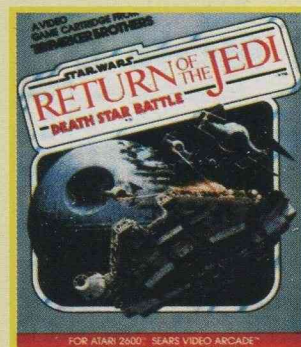
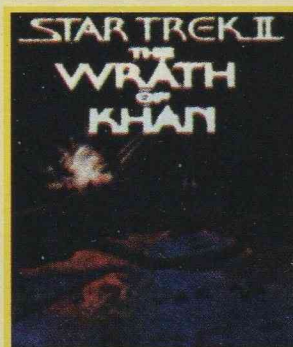
Alien³ - GB

Rebel Assault - MCD

Return of the Jedi - Coin-Op

Jedi Arena - Atari 2600

Mobile Warrior Gundam - SNES

Alien³ - SNES

Return of the Jedi - 2600

Wrath of Khan - 2600

Search of Spock - 2600

G Gundam - SNES

Campionato Virtuale!

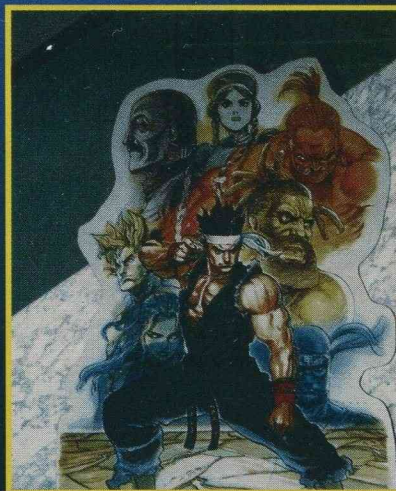
Continuiamo a dare un'occhiata alle abitudini del popolo più "videogiocoso" del mondo: questo mese parliamo dell'ultimo super torneo di *Virtua Fighter* e *Virtua Fighter 2*.

Prima della gara, i coin op con i quali sono state effettuate le sfide del torneo erano addobbati come un albero natalizio.

Virtua Fighter è uno dei coin-op più popolari in Giappone, e non soltanto fra i maschietti (abituali frequentatori delle sale-giochi), ma anche tra le ragazze. Entrare in una sala-giochi a Tokyo significa trovare sicuramente il coin-op di *VF* occupato da qualcuno: nonostante sia uscito nel novembre del '93 in Giappone, i fan sono ancora moltissimi. Di recente (e più precisamente lo scorso dicembre) è uscito *Virtua Fighter 2* e i coin-op del sequel stanno lentamente rimpiazzando quelli del primo capitolo. Le principali differenze tra i due sono la presenza di più texture-mapping e i due nuovi personaggi (Lion e Shun Di). Fino a poco tempo fa era veramente un'impresa tentare di fare una partita a *VF2*, data la ressa causata da di continuava a infilare gettoni a raffica: non appena il giocatore lasciava il posto veniva rimpiazzato da qualcun altro, immediatamente. Il cabinato era occupato per il 100% del tempo! La versione di *VF* per Saturn è l'ultima della serie, la "Killer Application" con cui è stato lanciato il Saturn lo scorso novembre. La qualità del software è, ovviamente, un po' inferiore a quella del coin-op, ma rimane comunque molto piacevole.

La popolarità dei singoli personaggi viene testimoniata da più di cento giocattoli, pupazzetti, bloc-notes, carte telefoniche, portachiavi e gadget di vario tipo ispirati al gioco. Sono anche usciti molti libri che rivelano le mosse segrete di ogni personaggio (disponibili anche in versione CD-ROM).

I produttori di giochi, in Giappone, organizzano tornei per quasi tutti i titoli più importanti: quasi ogni mese ce n'è uno, a Tokyo, ma quello di *VF* ha avuto luogo su tutto il territorio

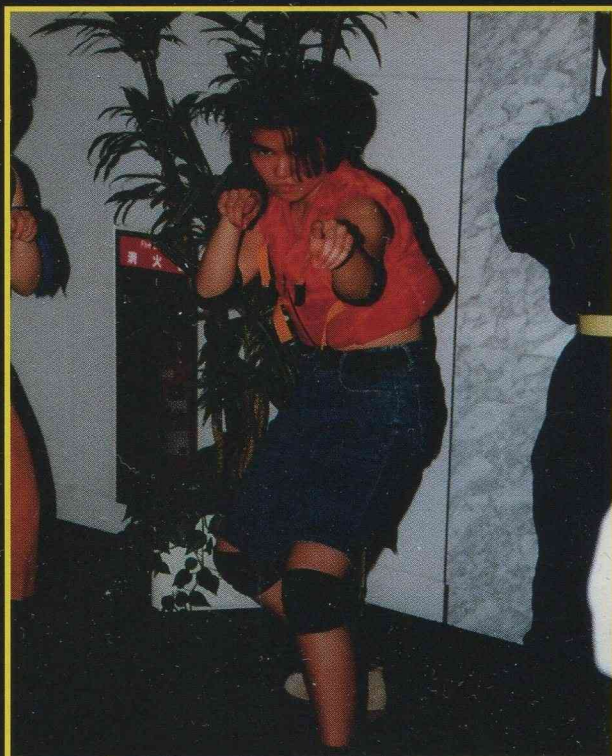
Il presentatore era vestito in maniera più che eccentrica, ma sembra che sia una cosa normale in Giappone, fa parte dello spettacolo.

Il cartellone che presenta il gioco e, anche, il torneo di *Virtua Fighter*.

La premiazione del torneo femminile.

...e quella del torneo dei maschietti.

Una posa plastica di un'avvenente Pai.

Kage Maru, il ninja blu ha avuto un discreto successo.

Tra le ragazze, il costume più gettonato è stato quello di Pai Chen, anche se realizzarlo non deve essere stato facile!

È una ragazza, non è bionda, ma nonostante tutto il personaggio che vuole rappresentare è il nuovo Lion.

Due coin op di Virtua Fighter 2 durante le semifinali. Naturalmente, le partite dei giocatori iscritti erano gratuite.

giapponese in otto locazioni differenti e ha avuto più di 1000 partecipanti.

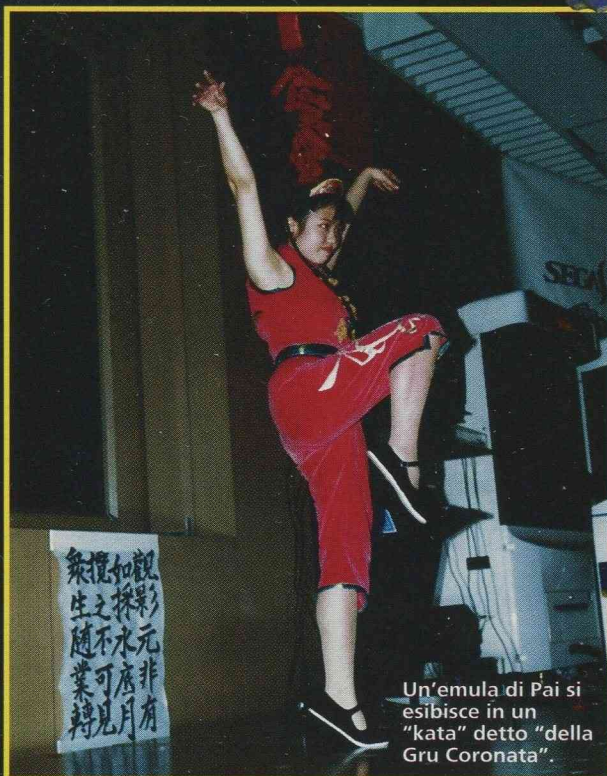
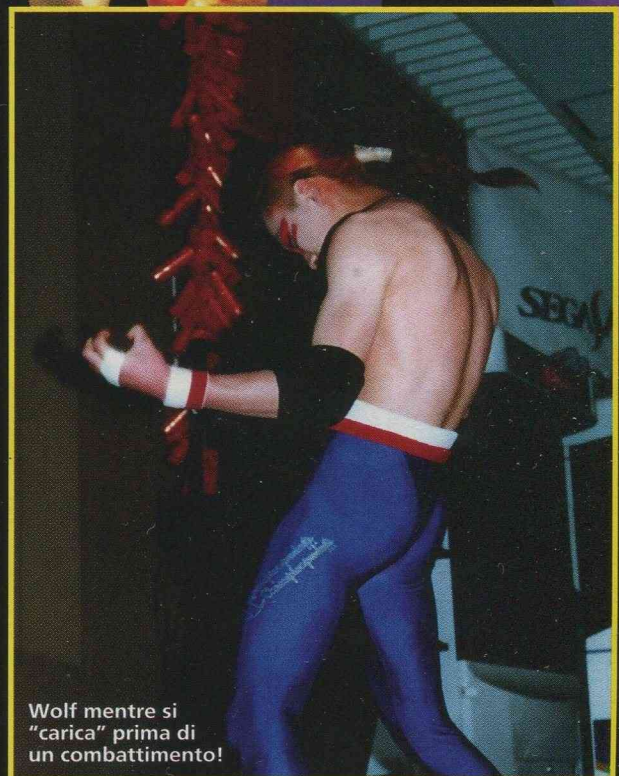
I nove "combattenti" migliori si sono incontrati domenica 12 febbraio nel quartier generale della Sega per lo scontro finale. C'erano due tornei: quello maschile e quello femminile (i ragazzi non potevano giocare contro le ragazze perché... avrebbero potuto perdere! E per un giapponese questo è impensabile). Ci sono stati tre vincitori: uno per *VF*, uno per *VF2* e uno per *VF* in versione Saturn, i quali si sono scontrati per decidere chi fosse il campione in tutte le categorie. Il vincitore è stato il campione di *Virtua Fighter* coin op (il campione della versione Saturn non era davvero all'altezza). La stessa cosa, come già detto, è avvenuta anche in versione femminile.

Il presentatore del torneo era un famoso personaggio televisivo che è stato scelto perché è un ex lottatore di wrestling professionista. In Giappone è molto comune, tra i presentatori, portare degli abiti molto eccentrici, fa parte dello show. L'altra star dello spettacolo era il famoso Yu Suzuki, il grande boss del dipartimento AM2 (*Virtua Fighter, Daytona, Virtua Cop*). Suzuki ha fatto recentemente un viaggio in Cina (completamente spesato dalla Sega) per studiare le arti marziali e trovare ispi-

razione per *Virtua Fighter 2*. È tornato con un nuovo personaggio in mente: Shun Di, oltre che con qualche nuova mossa e un simpatico costume cinese.
Il primo premio per il campione di tutte le categorie (un ragazzo e una ragazza) era un coin-op di *Virtua Fighter 2* (sempre che riesca a entrare in una camera da letto giapponese...)! Gli altri quattro vincitori hanno ricevuto un Saturn, un 32X, un Game Gear e alcuni titoli per queste console. I perdenti (secondo la classifica) potevano vincere un Saturn, un 32X o un Game Gear. La cosa più importante per tutti, comunque, è stato ricevere il premio dalle mani di Suzuki!
Per spezzare il ritmo dei combattimenti c'è stata una sfilata in costume (solo costumi di *Virtua Fighter*, naturalmente): ognuno doveva compiere delle mosse del suo personaggio preferito (la strana postura da volatile di Pai, il doppio calcio di Akira, il grande calcio di Jacky) e, infine, improvvisare un combattimento tra Akira e l'ex wrestler. Nella maggior parte dei casi i ragazzi si erano preparati i costumi con le loro mani: la parte più difficile è stato il giubbotto arancione di Lion. Per le ragazze il personaggio più popolare era sicuramente Pai (costume realizzato con colori diversi). Sono stati rappresentati quasi tutti i personaggi, tranne forse Shun Di e Jeffrey. Anche Lion ha riscosso un certo successo, ma spesso si trattava di ragazze. Per i maschietti, ovviamente, il più comune era Akira, ma c'erano anche molte Sara (anche se non con i capelli biondi)! Ci sono stati più di trecento spettatori alla finale del torneo (solo su invito), ma quanti ce ne saranno al torneo di *Virtua Fighter 2* l'anno prossimo? Pare che si stia preparando qualcosa di grosso fra breve a Londra e non vediamo l'ora di farvi sapere qualcosa di più.

Ecco, qui sopra, una Sarah dai capelli corvini.

• Nicolasan

Un altro Kage si appresta a entrare nell'arena della Sega.

Un'emula di Pai si esibisce in un "kata" detto "della Gru Coronata".

Wolf mentre si "carica" prima di un combattimento!

Sulla griglia

Uno dei coin-op più acclamati degli ultimi tempi sta per diventare un grande titolo per Saturn: diamo un'occhiata dietro le quinte del team della AM2 per sapere qualcosa di più sul lavoro che sta dietro al gioco più atteso per la console a 32 bit della Sega.

Il livello di risoluzione grafica e la povertà degli oggetti su schermo, di questa foto della versione completa al 30%, dà un'idea precisa di come il lavoro di conversione segua degli stadi ben precisi prima di arrivare al prodotto finale.

Sulle riviste giapponesi la Sega ha già cominciato a preannunciare il lancio che dovrebbe avvenire entro la primavera (si dice il primo d'aprile, ma potrebbe essere il classico pesce!). *Daytona* è uno dei giochi più attesi per Saturn e sarà in concorrenza diretta con *Ridge Racer* per PlayStation. Dopo il lungo duello nelle sale-giochi, la Sega e la Namco continuano la battaglia nel campo delle console casalinghe.
Abbiamo potuto notare una certa differenza tra le immagini della versione finita al 30% e quelle della versione al 40%, per esempio alcuni particolari come il cronometro e il tachimetro. Sulla sinistra dello schermo è apparso un altro strumento che indica il vostro tempo durante il giro, nonché il radar che, però, presenta qualche bug in alcune schermate (viene coperto da altri elementi dello sfondo).
L'ultima serie di immagini arriva in contemporanea con la campagna promozionale della Sega. Sembra, comunque, che la Sega abbia qualche problema nel lavoro di conversione.
Daytona avrà tre percorsi (così come nel coin op): quello per principianti (un piccolo ovale), quello per giocatori di esperienza media e quello per esperti. Per ora sono disponibili solo schermate del primo percorso. Nella versione completata al 40% sono disponibili anche quat-

di partenza

tro diverse visuali. Il team della AM2 sta attualmente lavorando a titoli per Saturn, a causa della mancanza di software interessante. La AM2 ora comprende un nuovo team che si occupa appositamente di queste conversioni, diviso a sua volta in due sotto-team, uno che si occupa di *Virtua Fighter* e uno che si occupa di *Daytona USA*. Visto che il progetto di *Virtua Fighter* è finito, il team si sta attualmente occupando di *Virtua Fighter 2* per Saturn. Le divisioni, comunque, non sono rigide e prefissate e c'è uno scambio reciproco di personale per eliminare i punti morti dello sviluppo.

Virtua Fighter era una conversione dalla scheda Model 1, ma per *Daytona USA*, l'AM2 deve compiere una conversione per Saturn da un gioco sviluppato su una Model 2. Il principale problema è l'aggiornamento dei frame sullo schermo (il Saturn raggiunge 1/30 di secondo mentre la Model 2 arriva a 1/60). Il team di sviluppo dovrà avere a che fare con i due processori a 32 bit e con il minor numero di poligoni del Saturn. La Model 2, infatti, può utilizzare 300.000 poligoni al secondo, e cioè 5.000 poligoni a ogni aggiornamento di schermo (1/60 di secondo). Il numero di poligoni che possono essere visualizzati dal Saturn è ancora un'informazione riservata, ma si tratta sicuramente di dati simili a quelli della Model 1. Questo significherebbe circa 180.000 poligoni al secondo. Secondo altri sviluppatori francesi di giochi per Saturn il numero si aggirerebbe al massimo sui 90.000 poligoni, sarebbe incredibile!

Il numero di poligoni utilizzati per disegnare la macchina, in *Daytona USA*, si aggirerà attorno ai 160, mentre altri duemila verranno utilizzati per disegnare il background.

La risoluzione dello schermo rappresenterà un altro importante problema per il dipartimento AM2. *Virtua Fighter* utilizza una risoluzione a 640x224

Se confrontate la risoluzione grafica dell'asfalto di queste due foto...

...dovreste capire immediatamente quale delle due è dell'ultima versione.

Per ora, ma non è detto che si possa dire lo stesso del risultato finale, la grafica del coin op (qui sopra) è di un altro pianeta rispetto a quella del Saturn.

L'aggiunta del contachilometri, in alto sullo schermo, è una delle innovazioni apportate, nella versione al 40%, nei confronti di quella completata per il 30%.

La partenza lanciata del primo circuito (il piccolo ovale) in versione 40%.

Notate le differenza tra questa immagine (30%) e le altre di questa pagina.

Anche in questo caso la programmazione ha raggiunto il 40% della realizzazione.

(high resolution), mentre quella usata dalla AM2 per *Daytona* è di 320x240 (una risoluzione normale). Il tempo necessario ad aggiornare lo schermo con questa risoluzione è, naturalmente, dimezzato rispetto a quello indispensabile nel caso di una schermata in high resolution. Inoltre la porzione di schermo utilizzata in *Daytona* è doppia rispetto a quella di *Virtua Fighter*. La AM2, quindi, deve usare una risoluzione normale per aggiornare lo schermo il più velocemente possibile. Purtroppo, questo comporta una definizione delle linee dei tracciati non molto fluide e diritte (sembrano più i denti di una sega, e come analogia mi sembra perfetta!).
Inoltre, per ridurre il tempo di calcolo, la AM2 ha dovuto usare qualche trucchetto: per esempio, non tutti i poligoni della macchina vengono disegnati, così come non vengono calcolati quelli di background che non sono visibili sullo schermo (un sistema chiamato "clipping" che permette di gestire i poligoni che non vengono visualizzati).
Un altro problema per la AM2 sono i due chip a 32 bit. In *Virtua Fighter* i due processori lavorano indipendentemente e i compiti portati a termine erano diversi (questo significa che se un processore finisce il suo compito prima dell'altro, deve comunque "aspettarlo": per un breve periodo di tempo, quindi, il primo processore non potrà compiere alcuna operazione). Un sistema di ottimizzazione può cancellare questo tempo di attesa, entrambi i processori potranno seguire lo stesso compito e portarlo a termine insieme: quando un processore finisce un'operazione, l'altro continuerà immediatamente il lavoro. Il risultato è l'assenza di tempi morti e una maggiore velocità nell'aggiornamento delle immagini. Comunque, non dovremo attendere molto per vedere il risultato finale.

• Nicolasan

Un'altra immagine della versione completata per il 40%. I problemi maggiori nascono dalla difficoltà di aggiornare lo schermo alla velocità della Model 2.

Nella versione completata per il 40%, sono già disponibili le 4 visuali che si possono avere giocando con il coin op.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA L'OFFERTA

SUPER NINTENDO EURO PAL +
STREET FIGHTER 2 TURBO +
JOYSTICK NINTENDO SCORE MASTER
L. 209.000 IVA COMPRESA

+

+

iL JOYSTICK NINTENDO SCORE MASTER E' IN VENDITA ANCHE SEPARATAMENTE AL PREZZO DI LIT. 69.000

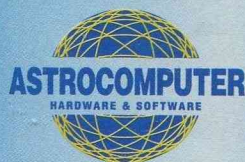
MEGADRIVE 2 ITALIANO + 2 JOYPAD + SONIC 2

LIT. 219.000

+

NEO GEO CD + 2 JOYPAD
+ FATAL FURY 2
L. 899.000

SONY PLAYSTATION + CAVO SCART +
RIDGE RACER o TOH SHIN DEN
L. 1.439.000
SEGA SATURN + CAVO SCART +
VIRTUA FIGHTER
L. 1.399.000

ASTROCOMPUTER

LE OFFERTE DEL MESE

Consolle

SUPER NES
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ 2 JOYPAD
+ MARIO ALL STAR
+ MARIO WORLD

L. 309.000

SUPER NES
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ 1 JOYPAD
+ DONKEY KONG COUNTRY

L. 309.000

GAME GEAR
+ LION KING *L. 259.000*

GAME BOY
+ MORTAL KOMBAT II

L. 139.000

3DO FZ 10
+ ROAD RUSH
+ NEED FOR SPEED
o S. STREET FIGHTER II
+ DEMO *L. 899.000*

MEGA DRIVE
+ MORTAL KOMBAT II
+ 2 JOYPAD *Telefonare*

MEGA DRIVE
+ S. STREET FIGHTER II
+ 2 JOYPAD *Telefonare*

JAGUAR *L. 639.000*

NEO·GEO CD
+ FATAL FURY II *L. 850.000*

SEGA SATURN
+ SCART
+ VIRTUA FIGHTER

L. 1.299.000

SONY PLAYSTATION
+ JOYPAD
+ SCART
+ 1 GIOCO *L.1.350.000*

Giochi

SONY PLAYSTATION	
TWIN GODDESSES	179.000
CRIME CRACKERS	180.000
MAZIN SAGA	149.000
SPACE GRIFFON	180.000
MOTOR TOON	180.000
KILEAK THE BLOOD	170.000
KING'S FIELD	170.000
CYBER SLED	170.000
TEKKEN	199.000
PHILOSOMA	199.000
DARK STALKER	199.000
STARBLADE ALPHA	199.000

SEGA SATURN	
GALE RACER	129.000
CLOCK WORK NIGHT	119.000
VICTORY GOAL	129.000
PANZER DRAGON	169.000
SHINOBI EX	169.000
DAYTONA USA	169.000
GRAND CHASER	169.000

NEO·GEO CD	
GIOCHI DA LIRE...	85.0000

Importante!

ACQUISTANDO UNO DI QUESTI GIOCHI AVRAI IN OMAGGIO UN ADATTATORE UNIVERSALE PER SUPER NES "FIRE FX NO CODE"

SOCCER SHOOT OUT	99.000
POCKY E ROCKY	79.000
CAPTAIN AMERICA	79.000
ZELDA	79.000
SPIDERMAN XMAN	79.000
ART OF FIGHTING	79.000
EMPIRE STRIKE BACK	89.000

ACQUISTANDO UNO DI QUESTI GIOCHI AVRAI IN OMAGGIO UN ADATTATORE UNIVERSALE PER MEGA DRIVE "MEGA KEY"

MORTAL KOMBAT II	99.000
S. STREET FIGHTER	119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	79.000
LION KING	119.000

06/78.61.74

VIA VETURIA, 68 · 00181 ROMA

06/78.34.82.25

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE)

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

3DO	
Control Pad	85.000
Laser Gun	TELEFONARE
Space Ace	119.000
Jex	119.000
Need for Speed	119.000
Rock & Roll Racing	119.000
FIFA Int. Soccer	119.000
Super Street Fighter II	80.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
11th Hour: Sequel to 7th	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Clayfighter II	109.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	119.000
Samurai Shodown	119.000
Theme Park	119.000
World Cup Golf	109.000
Return Fire	119.000
Street Fighter Turbo	129.000
Off Road	119.000
Rebel Assault	119.000
Shock Wave II	99.000
Creature Shock	119.000
Flashback - Quest Identity	119.000
Hell	119.000

MEGA DRIVE	
Dragon	99.000
Super Street Fighter II	99.000
Mortal Kombat II	99.000
FIFA Soccer '95	105.000
NBA Jam Tournament	109.000
Adventures Batman & Robin	129.000
Beethoven	119.000
Bobby's World	129.000
Kawasaki Super Bike Chall.	129.000
NBA Action '95 Robinson	129.000
Riser of the Robots	119.000
TNN Bass Tournament	129.000
True Lies	119.000
World Series Baseball '95	129.000
Baby's Day Out	119.000
Ecco Jr.	129.000
Pac-In-Time	119.000
Wayne Gretzky NHLPA All-S	129.000
Bass Masters Classic	129.000
Izzy's Olympic Quest	119.000
Star Trek: Deep Space 9	129.000
Pitfall	129.000
Syndicate	119.000
NBA Live 95	119.000
Wolverine	119.000
Justice League	129.000
Blackthorne	119.000
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
Lion King	119.000
NFL 95	TELEFONARE
Power Rangers	119.000
E/A Tennis	119.000
Clayfighter	99.000
Samurai Shodown	129.000
Indy Car Racing	119.000

JAGUAR	
Dragon	129.000
Bubsy	TELEFONARE
Brett Hull Hockey	TELEFONARE
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick Off 3	129.000
Checkered Flag	129.000

SUPER NES	
Super Game Boy	119.000
Bobby's World	129.000
Dirt Trax FX	129.000
Lost Vikings II	129.000
Metal Warriors	129.000
Mickey's Playtown Adventure	129.000
Pinball Fantasies	129.000
RHI Riller Hockey	129.000
Rise of the Phoenix	129.000
Sterling Sharpe: End 2 End	129.000
Super R.B.I. Baseball	129.000
Swat Kats	129.000
Time Cop	129.000
True Lies	129.000
Baby's Day Out	129.000
Justice League	129.000
Kyle Petty's No Fear Race	129.000
Porky Pig's Haunted	129.000
Sporting News Baseball	129.000
Bass Masters Classic	129.000
Bust-A-Move	129.000
Captain Commando	129.000
Nagane	129.000
Izzy's Olympic Quest	129.000
Star Trek: Deep Space 9	129.000
Art of Fighting 2	129.000
Donkey Kong Country	125.000
Lion King	119.000
Street Racer	119.000
FIFA International Soccer	129.000
S. Street Fighter II	125.000
Mortal Kombat II	119.000
Power Rangers	99.000
Fatal Fury Special	119.000
Perfect Eleven	119.000
NBA Jam Tournament	119.000
Rise of the Robots	129.000
Batman & Robin	129.000
NHL 95	129.000
Super Bases Loaded III	TELEFONARE
NCAA Basketball Final Four	TELEFONARE
Skuljagger's Revenge	TELEFONARE
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
NFL 95	129.000
Clayfighter II C.E.	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	129.000
Jaguar XJ 220	125.000
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000
Power Instinct	129.000
Frankenstein	129.000
Air Strike Patrol	129.000
Madden 95	129.000
Micromachines	119.000
S. Punch Out	119.000
Final Fantasy III	139.000
Syndicate	129.000
Indy Car Racing	119.000
NBA Live	119.000

GAME BOY	
Mortal Kombat II	49.000
Power Rangers	45.000
NBA Jam	45.000
Mario Land I	35.000
Duck Tales II	35.000
Tom & Jerry	35.000
Little Mermaid	35.000
Pinball Dream's	35.000
Spiderman III	35.000
Double Dragon III	35.000
Asterix	35.000
Crash Dumnies	35.000
Jeep Jamboree	35.000
Jungle Book	35.000
Spot Cool	35.000
All Star Challenge II	35.000
Elite Soccer	35.000
Yogi Bear	35.000
Captain America	35.000
Indiana Jones	35.000
Tarzan	35.000
Robocop vs Terminator	35.000
Total Carnage	35.000
Spiderman Xmen	35.000
Lamborghini	35.000
Ghostbusters II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Simpson's II	35.000
Addam's Family II	35.000
Batman II	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
Tiny Toon II	54.900
Jurassic Park II	54.900
Micromachines	54.900

SEGA CD	
Adv. Batman & Robin	TELEFONARE
Dungeon Explorer	TELEFONARE
Earthworm Jim	TELEFONARE
Lord of Thunder	TELEFONARE
Soccer World	TELEFONARE
Surgical Strike	TELEFONARE
Wild Woody	TELEFONARE
Wirehead	TELEFONARE

MEGA 32 X	
Golf 38 Great Holes: Couples	139.000
Metal Head	139.000
Surgical Strike	139.000
Tempo	139.000
Knuckles Chaotix	139.000
Stellar Assault	139.000
Cosmic Carnage	129.000
Space Harrier	129.000
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom (USA)	129.000
Doom (PAL)	139.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Star Wars (USA)	129.000
Star Wars (PAL)	139.000
S. Motocross	129.000
Virtua Racing (USA)	129.000
Virtua Racing (PAL)	139.000
After Burner	129.000

GAME GEAR	
Mortal Kombat II	49.000
Lion King	59.000
NBA Jam Tournamentt	69.000
Indiana Jones	TELEFONARE
Spiderman	TELEFONARE
Hook	45.000
Robocop III	TELEFONARE
S. Monaco GP	TELEFONARE
Grendog	TELEFONARE
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons III	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Samurai Shodown	TELEFONARE
FIFA Soccer	85.000
Dragon	69.000
Desert Strike	59.000
Castle of Illusion	59.000
Crash Dumnies	59.000
Star Wars	59.000
TZ J. Day	45.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dagli Stati Uniti news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci!
Importante: nessuna imposizione sugli ordini

Gioielli in Vetrina

Accessori

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) *L. 39.000*

CD + PLUS (Adattatore universale Mega CD) *L. 69.000*

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) *L. 39.000*

SIDEWINDER (Joystick 6 tasti per Mega Drive e Super Nes) *L. 85.000*

ULTRA 2 IN 1 (Joypad 6 tasti Mega Drive e Super Nes) *L. 39.000*

MILLENIUM (Joystick per Mega Drive, Super Nintendo e Amiga CD-32) *L. 49.000*

Consolle

MEGA 32 X (VER. PAL) *L. 340.000*

3DO-FZ10 + 2 giochi + demo *L. 899.000*

SEGA SATURN + Virtua Fighter *L. 1.299.000*

SONY PLAYSTATION + gioco + pad + scart *L. 1.350.000*

A PUMMAROLA 'N COPPA

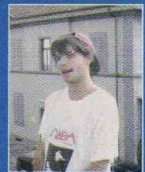
Da bravi italiani, oltre alla mamma, la nostra seconda passione è la pizza. Ma di pizze ce ne sono di tutti i tipi e ognuno, logicamente, ha i propri gusti, eccoli!

DUPONT
Non c'è niente di meglio di una pizza ai quattro formaggi... Francesi, naturalmente!

RED FURY
Per mantenere la linea è assolutamente indispensabile mangiare esclusivamente pizza... dietetica!

NEXUS
A me piace molto la margherita: senza troppi fronzoli con buona mozzarella e tanto pomodoro.

RANDOM
Giustamente, per essere sempre originale, Random preferisce la pizza con speck, scamorza e cipolle, Bleah!

TRUST
Venderei la mamma per una bella diavola piccante con il salame che si scioglie in bocca, ma qui lo dico e qui lo nego.

APECAR
Ahò, qua a Roma se magnamo de tutto su la pizza... Pe' esempio a me me piace 'n sacco ala caciotta!

SCARLET
Non si discute: pizza al tonno, che fa bene al cervello e poi si lavora meglio (soprattutto dopo una pinta di Guinness).

PADDY
Il Signore della Pizza, il Partenopeo di redazione, sceglie la quattro stagioni: ricca, buona, nutriente e appetitosa!

MADOC
Ce ne sono due che mi piacciono in particolar modo: la pizza al profiteroles e quella alla paella.

MANGIATUTTO

Casa: BELLA NAPOLI
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

• Pentothal

ANDRE AGASSI TENNIS

Come avrete già potuto capire, il mio giudizio su *AAT* è decisamente negativo. La scelta di abbinare al proprio gioco di tennis il nome di un famoso giocatore non implica necessariamente che si privilegi il marketing alla cura del gioco in sé stesso, e sia *Jimmy Connors Tennis* per SNES che *Pete Sampras Tennis* per MD sono buoni esempi di questa teoria. In questo caso, però, sembra che i produttori di *Andre Agassi Tennis* si siano concentrati soprattutto sulle prime due parole che compongono il titolo e abbiano decisamente trascurato la terza. Tutto il gioco, dal manuale alle schermate introduttive, è un inno smodato al giocatore di Las Vegas, ma l'aspetto simulativo prettamente videoludico è relegato a un ruolo di secondo piano: il risultato è che in questo prodotto della Tekmagic c'è molto Andre Agassi ma ben poco tennis. Ci sono molti altri titoli che meritano di essere acquistati più di questo, e molti di essi sono, oltretutto, piuttosto datati e quindi reperibili a prezzi decisamente interessanti. Regolatevi di conseguenza.

AGIRE & PENSARE

SUPER NES — GIOCABILITÀ — GRAFICA — SFIDA — SONORO — 50 — SOTTO CONTROLLO

75 PROVE SETTEMBRE 1994

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK
Impazzisco letteralmente quando mangio una pizza al sangue con la pasta ben cotta e croccante.

PENTOTHAL
A Torino fanno molto bene la pizza al Gianduja e io non manco mai di spararmene giù due (a volte due e mezza).

STYLZ
Il mio esperimento più riuscito è una pizza unica al mondo: con salmone e zafferano! Pancia mia fatti magazzino...

ROY
Non ho dubbio alcuno, la pizza al pesto, con tanto di spaghetti al forno, una genialata da Gran Premio!

ORWELL 2000
Non m'importa molto degli ingredienti, ma è chiaro che un po' di orzoro migliora nettamente il gusto della mozzarella!

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

La grafica di Metal Head è decisamente carina e accattivante.

Gli avversari si muovono in città deserte, tipico paesaggio di un futuro violento e dominato da mostri meccanici.

METAL HEAD

Con l'annuncio dell'uscita del "Neptune" (il Megadrive con 32X incorporato, dal design snello e dal nome ancore provvisorio, la Sega comunica al mercato la sua ferma intenzione di supportare fino in fondo questo formato. Si tratta di un segnale positivo di grande importanza che può fare ben sperare i possessori di 32X, giustamente perplessi e un po' preoccupati dopo le mediocri performance della seconda ondata di software uscito per questa macchina. In attesa del Neptune, comunque, giunge finalmente sugli scaffali dei negozi un titolo annunciato da tempo e molto atteso: si tratta di *Metal Head*, un simulatore di mech che offre poligoni e texture-mapping a profusione. Il gioco si svolge in un futuro immaginario in cui le nazioni del mondo si sono confederate in una organizzazione politico-militare comune chiamata World Federation: l'esercito della Federazione Mondiale ha messo a punto dei nuovi mezzi coraz-

STATI DI COSCIENZA

Com'è tradizione nel caso dei simulatori poligonali, il motore grafico di *Metal Head* mette a disposizione la propria polivalenza, esibendosi in una serie di prospettive diverse che ravvivano l'esperienza di gioco. Il passaggio da una visuale all'altra avviene attraverso la pressione del tasto Mode. Tramite i tasti X e Y, invece, si può inserire una visuale laterale, che comunque è più un elemento di contorno che altro. Ecco comunque un défilé delle prospettive selezionabili.

NORMALE

Questa è la visuale di default, che rappresenta il mondo esterno dalla cabina di comando (presumibilmente posta all'altezza della testa del mech). Si tratta del punto di vista che meno mette in difficoltà la grafica tridimensionale del gioco.

BASSA

La telecamera virtuale è in questo caso idealmente posta fra le gambe del mech (ehm...). È abbastanza spettacolare, dato che offre un colpo d'occhio inedito sugli edifici che circondano il vostro Metal Head. Non molto pratica, però.

A VOLO D'UCCELLO

Volete far soffrire i poveri chip del 32X? Selezionate questo tipo di visule. Offre una bella panoramica aerea, ma mette in difficoltà le routine grafiche del programma, che mostrano qualche incertezza e una perdita di velocità.

SOPRA LA SPALLA

Questa visuale che permette di tenere sotto controllo non solo l'orizzonte, ma anche le immediate vicinanze, il che è particolarmente utile quando si vuole schivare una raffica di colpi nemici in arrivo.

Una volta finita la missione potrete acquistare nuove armi per la successiva.

Una volta scovati, gli avversari vanno distrutti senza pietà.

La grafica dei palazzi è piuttosto curata, ma è anche vero che non vengono utilizzati una marea di colori come ci si poteva aspettare da questo titolo.

TESTA METALLICA

Diamo un'occhiata al sistema di comando che vi permetterà di condurre il vostro MH contro i mezzi corazzati dei terroristi. L'indicatore di gran lunga più importante è il radar, posto in alto a destra: troverete la mappa della zona circostante la vostra posizione, mentre la presenza degli avversari è rappresentata da una serie di cerchi concentrici. Notate che la scala di rappresentazione muta in continuazione a seconda della posizione dei nemici, in modo da includerne almeno uno (il più vicino). La parte bassa dello schermo è occupata dalla plancia degli strumenti: viene visualizzato il tipo di arma in uso (per cambiarla, premere Y), il livello energetico degli scudi, la quantità di munizioni ancora disponibili e il tempo rimasto per completare la missione. La parte destra della plancia è infine occupata da un display che informa sullo stato attuale delle operazioni.

zati, i Metal Head appunto, che vengono impiegati nelle zone "calde" del pianeta come strumento di polizia internazionale. Neanche a dirlo, a voi saranno affidati i comandi di uno di questi mech, con l'obiettivo di debellare, in una serie di missioni, un'organizzazione terroristica che si è dotata di mezzi corazzati del tutto simili e ha intenzione di sovvertire la WF. Come in ogni gioco ad ambientazione militare che si rispetti, le operazioni hanno inizio con un briefing, durante il quale vengono illustrati i dettagli e gli obiettivi della missione: dopo qualche secondo vi troverete nel bel mezzo dell'azione, osservando la spettacolare visuale esterna (quasi) a tutto schermo. Alla prima occhiata si nota l'abbondanza di poligoni e di texture-mapping: nei livelli ad ambientazione cittadina i palazzi sono costruzioni abbastanza complesse che presentano diversi tipi di rivestimenti (mattoni, cemento, finestre...), tutti ben particolareggiati. Anche la strada è riprodotta nei dettagli e presenta una completa segnaletica orizzontale, con tanto di "stop" e passaggi pedonali. Mettendo in moto questo moloch di grafica, però, bisogna registrare un leggero imbarazzo da parte dei chip grafici Hitachi del 32X che, pur mantenendosi entro limiti soddisfacenti, non riescono a offrire una grande velocità di animazione, soprattutto nei frangenti in

ARMI PESANTI

Alla fine di ogni stage (ce ne sono sei in tutto e comprendono due o tre missioni, a seconda dei casi) si tirano le somme delle vostre prestazioni come macchina da distruzione. In proporzione ai mezzi nemici distrutti, al tempo impiegato, alla quantità di scudi residua e alle munizioni usate otterrete una quantità variabile di punti. Questi punti vi serviranno per fare acquisti e potenziare il vostro MH: ecco, quindi, una panoramica su ciò che offre il mercato. Tenete presente, però, che le armi con cui avete già equipaggiato il vostro mech non vengono conservate, ma vanno riacquistate tra uno stage e l'altro.

HAMMER KNUCKLE

Potete considerarlo come un vero e proprio "super pugnone". Montato su uno delle due braccia del Metal Head permette di infierire danni anche pesanti a un mezzo nemico che si trovi a distanza ravvicinata: è assolutamente indispensabile prendere l'obiettivo di sorpresa e alle spalle.

CHAIN GUN

Questo cannoncino equipaggia il vostro mech in modalità default. È particolarmente utile perché offre una riserva illimitata di colpi. Per contro, però, non è molto potente e richiede una buona mira per andare a segno. Se il nemico è troppo lontano, poi, perde parte della sua potenza.

LASER

Come il Chain Gun anche il Laser può garantirvi munizioni infinite: si rivela però notevolmente più potente e sa sistemare con un paio di colpi anche i mech più ostici. I difetti consistono nel prezzo abbastanza elevato e nel tempo relativamente lungo che impiega a ricaricare fra un colpo e l'altro.

GRENADE CANNON

Si tratta di un'arma veramente utile: coniuga infatti un prezzo non eccessivo a una grandissima efficacia. I missili lanciati con questo cannone, infatti, sono dotati di sistema di puntamento automatico a ricerca calorica: a meno di errori, ogni colpo è quindi destinato ad andare a segno.

EXTRA ARMOUR

Oltre a un armamentario più ricco e potente, con i punti guadagnati dal completamento delle missioni potrete acquistare accessori specifici che aumentano le performance del vostro Metal Head. L'Extra Armour vi permetterà di montare una corazza più resistente: inutile sottolinearne l'utilità.

EXTRA SPEED

In questo gioco oltre all'offesa è fondamentale la difesa: in particolare la "difesa elusiva", che è un eufemismo per dire "fuga a gambe levate". Per togliersi dai guai quando la situazione si fa scottante non c'è niente di meglio di un paio di arti meccanici potenziati. Per correre, premere il tasto C.

Colpita la jeep la si vedrà saltare per aria, bella lì!

Brutti tempi per la World Federation! Le diverse organizzazioni terroristiche del pianeta hanno unito le proprie forze e hanno acquistato mezzi corazzati del tutto simili ai Metal Head.

ALLARME TERRORISMO

...1

...2

e 3

A seconda della visuale scelta durante il gioco, si potrà avere un display di comando differente, cioè più o meno completo.

cui lo schermo è più ingombro di oggetti: per contro, si può quasi sempre contare su una fluidità dignitosa. La tecnica di combattimento consiste nel vagare per l'area di gioco alla ricerca degli obiettivi, selezionando di volta in volta l'arma più indicata e amministrando con attenzione le munizioni. Una volta a tu per tu con un mezzo nemico si attende il segnale di "lock-on" (se è selezionata un'arma con puntamento automatico) oppure si scarica una raffica di colpi (se invece si sta usando un normale cannoncino a munizioni infinite). Molto spesso, è più importante saper evitare i colpi nemici piuttosto che sparare all'impazzata: a questo scopo ci si può valere della possibilità di scivolare lateralmente (agendo sulla croce direzionale con il pulsante A premuto) secondo una tecnica elusiva che i giocatori di *Doom* ben conoscono; la manovra è di facile esecuzione, tanto più che i colpi sono abbastanza lenti e i mech avversari hanno una fase di preparazione al fuoco abbastanza evidente e riconoscibile.
Proseguire fino all'ultima missione, tuttavia non sarà semplicissimo: ci si potrà avvalere solo di alcuni continua (4 in modalità Easy, 2 in Medium e nessuno in Hard), senza possibilità, una volta spento il Megadrive, di riprendere la partita dall'ultima missione completata.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

METAL HEAD

Non si può dire che i programmatori della Sega abbiano mirato al risparmio, cercando di ridurre la componenete poligonale per non gravare troppo sulle capacità dell'hardware. *Metal Head* offre infatti figure solide in abbondanza, ricoperte da un sontuoso strato di texture-mapping: alcuni problemi sorgono, però, quando si tratta di muovere il tutto. Non si manifestano grossi problemi, ma in generale la velocità di animazione lascia un po' a desiderare. Dopo l'abbuffata di mediocre sprite scaling fatta con *Space Harrier* e *After Burner*, *Metal Head* con tutti i suoi poligoni è decisamente il benvenuto. Anche la struttura di gioco, comunque si dimostra interessante, con mezzi nemici "intelligenti" che scappano quando sono in difficoltà ma si voltano e aprono il fuoco quando raggiungono i rinforzi. Si tratta in definitiva di un discreto contributo alla causa del 32X, che rallegrerà gli appassionati di mech. I nostri dubbi sulla validità complessiva di questo add-on non sono ancora svaniti del tutto, ma *MH* è un (timido) passo nella giusta direzione.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

32 X

GIOCABILITÁ (8/10)

La presenza di quattro diverse visuali (più due laterali pressoché inutili) contribuisce a garantire il pieno controllo sui movimenti

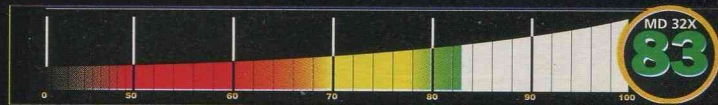
GRAFICA (8/10)

Il giudizio è positivo, nonostante una certa lentezza complessiva. Pregevoli alcuni dettagli di texture come la scritta "Hi Mom" sul muro di un edificio

SFIDA (8/10)

Le missioni non brillano per varietà, ma richiedono un impegno lungo e notevole, soprattutto a causa dell'assenza di un sistema di password o di battery backup

SONORO (8/10)

Dal punto di vista audio i chip del 32X si dimostrano sempre efficaci: in questo caso offrono una buona varietà di effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

- Per cambiare visuale
- Per cambiare l'arma selezionata
- Per dirigere il Metal Head
- Per inserire la visuale laterale (sinistra)
- Per inserire la visuale laterale (destra)
- Per correre
- Per sparare con l'arma selezionata
- Per spostarsi lateralmente

P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

PRESTO DISPONIBILE LA SONY PLAYSTATION IN VERSIONE ITALIANA

VALUTIAMO E VENDIAMO GIOCHI USATI PER SUPER NES, MEGA DRIVE, 3DO

Mega Drive

- Akira
- Batman & Robin
- Blackthorne
- Clay Fighter
- Fifa 95
- Lion King
- Nba Jam T.E.
- Nba Live 95
- Phantasy Star 4
- Ristar
- Road Rush 3
- Slam Master
- Soleil
- spiderman TV
- Story of Thor
- The Flingstones
- The Mask
- The Punisher
- Toughman Contest
- True Lies
- Warlock

3DO

- Ball Z
- Cannon Fodder
- Clayfighter 2
- Corps Killer
- Cyberwar
- Digital Dreamware
- Fifa Soccer
- Flashback
- Gex
- Iron Angel
- Myst
- Need for Speed
- Power Kingdoom
- Quarantine
- Return Fire
- Rise of the Robots
- Road Rash
- Seals of Pharaon
- Shut Down
- Space Ace
- Star Blade
- Theme Park

Super Nes

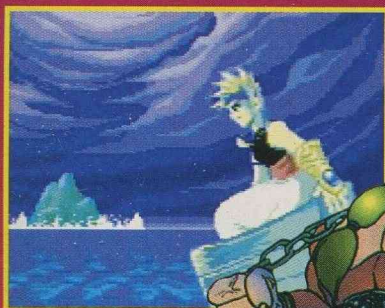
- Addams family values
- Air cavalry
- Akira
- Breath of Fire 2
- Cannon Fodder
- Captain Commando
- Carrier Ace
- Fireman
- Hagane
- IgnCition Factor
- Justice League
- Lion King
- Lost Viking 2
- Megaman X2
- Nba Live 95
- Nba Jam T.E.
- No Fear Racing
- Skyblazer
- Spiderman TV
- Super Star Soccer
- Super Turricane 2
- The Shadow
- Theme Parck
- Time Cop

PC & CD-Rom

- Alone in the Dark 3
- Big Red Adventure
- Cyclones
- Colonization
- Dark Forces
- Dawn Patrol
- Descend
- Digital Dreamware
- Ecstatica
- Hell
- Iron Assault
- Little big Adventure
- Magic Carpet
- Mortal Kombat 2
- Nascar Racing
- Nba 95
- Phantasy Mansger
- Transport Tycoon
- Under Killing Moon
- Wing Commander 3

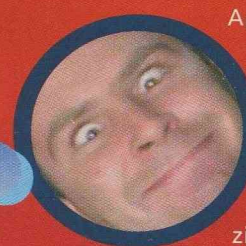
GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/B
40134 BOLOGNA
TEL. 051-6446994 / 6446996
APERTO TUTTI I GIORNI
DALLE 11,00 ALLE 19,20
ORARIO CONTINUATO.
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

La mappa della zona che state esplorando vi apparirà in questa piacevole forma tridimensionale.

Gli scenari di questo gioco sono vari e sempre ben realizzati.

The Story of Thor

A Successor of The Light

Appena ho letto il titolo sono andato in sollucchero. Ero contentissimo che a qualcuno fosse venuto in mente di prendere ispirazione dalle leggende nordiche per realizzare un'avventura fantasy basata sulle imprese del mitico Thor, il dio del tuono, figlio di Odino. E invece no: con grande rammarico ho dovuto arrendermi all'evidenza del fatto che ancora mente umana non é arrivata a tanto. Il suddetto gioco altro non è, infatti, che una gradevolissima avventura interpretata, non dal già citato dio del tuono, ma da un giovane principe di nome Alì che fisicamente ricorda molto Axel (protagonista della celeberrima trilogia di *Streets of Rage*) e che, per dirla in poche parole, non c'entra assolutamente niente con vichinghi, valchirie e roba simile. Le analogie tra *TSoT* e la saga di *SoR*, tra l'altro, non si fermano affatto qui: le musiche dei due titoli sono state composte dalla stessa persona (squillino i tamburi e rullino le trombe), cioè dal Mitico Yuzo Koshiro, secondo solo al grande genio musicale Jean-Michel Jarre (so che con i videogiochi c'entra poco ma mi andava di farvi sapere i

Il principe Alì esce dal castello all'inizio della grande avvenura.

Il salvataggio mostra le caratteristiche e la posizione del nostro eroe.

Nei recessi delle grotte misteriose si nascondono oscure presenze e mostri malvagi, ma anche creature benevole come questo genio. Naturalmente, dipenderà dalla situazione e dal punto in cui vi trovate capire se è il caso di correre a gambe levate o fare amicizia con il vostro nuovo alleato.

POWER GAME

miei gusti in fatto di musica) (Ah, sì? E Peter Gabriel dove lo mettiamo, eh!? NdScarlet).
Lo scopo del gioco è, naturalmente, aiutare il nostro principe Alì a sconfiggere le solite forze del male guidate dal solito super-cattivone che, tanto per cambiare, si vogliono impadronire del nostro piccolo e insignificante pianeta (fra l'altro, detto sinceramente tra di noi, ancora non riesco a capire che cosa abbia di così importante e bello la Terra, a parte Random e i gol di Savicevic, da essere così interessante per tutti i malvagi dell'universo con velleità di conquiste militaristiche ed espansionistiche). Per portare a termine questo difficile compito, però, dovremo innanzitutto trovare un oggetto magico: il braccialetto del potere. Fatto questo, sarà necesario unire i quattro elementi fondamentali del mondo: l'aria, la terra, l'acqua e il fuoco. Fatto questo, saremo finalmente pronti per poter sferrare l'attacco finale all'invasore e (in caso di vittoria) a sentirci ancora una volta degli eroi senza macchia e senza paura.
Oltre al braccialetto che, teoricamente, è un amuleto molto potente ma, in realtà, ha funzioni più che altro ornamentali ai fini dell'avventura, Alì avrà a sua disposizione un pugnale

Dovrete cercare molti oggetti speciali e armi super-potenziate prima di poter affrontare questo dragone!

Come sapete, ogni cascata che si rispetti nasconde una porta segreta.

Un bonus che potrà esservi molto utile per le ferite. La fata che vi accompagna vi darà certamente una mano per superare le avversità dell'avventura.

Anche i pesci tenteranno di farvi la pelle: occhi ai laghetti!

Un bestione di fine livello che vi farà sudare quattordici camicie.

Ogni tanto potrete acquistare bonus e cibo per sfamarvi e, contemporaneamente, curare le ferite che vi siete procurati in combattimento.

Parlavamo di presenze oscure nelle grotte sotterranee? Beh, non vi consiglio di affrontare questo mostro se non siete in forma!

(una lama con una potenza d'attacco decisamente troppo limitata) e una serie di altre armi (come la spada, la balestra, la mazza, ecc.), che potrà trovare lungo il suo cammino. Queste armi (una particolarità di questo gioco) non sono oggetti fisici eterni, ma una sorta di bonus all'attacco dotati di una durata più o meno limitata: sarà quindi assolutamente necessario farne un uso intelligente e non sprecare colpi a destra e a manca impegnandosi con nemici poco importanti. Usando poi i tasti e la croce direzionale del joypad, il nostro eroe potrà compiere delle "mosse speciali" veramente distruttive (proprio come in un picchiaduro che si rispetti) che rappresenteranno un problema tutt'altro che secondario per i nostri nemici.

Come nella maggior parte parte dei giochi d'avventura, anche in *TSoT*, oltre alle armi, troveremo pozioni, bonus, oggetti speciali, incantesimi e altre amenità che ci permetteranno di risollevarci sia moralmente che fisicamente, curando le ferite che i nostri nemici ci hanno inflitto in combattimento. Inutile dire, ovviamente, che tali oggetti speciali sono preziosissimi e devono essere utilizzati in momenti cardinali dello sviluppo dell'avventura: sprecarli in un punto inadeguato significa avere seri problemi!

Cos'altro dire? La grafica è decisamente ben realizzata (basta dare un'occhiata alle immagini di queste pagine per rendersene facilmente conto), i movimenti e le animazioni dello sprite del principe Ali ricordano

Non mancano delle piccole sezioni vagamente a "rompicapo" in cui dovrete compiere semplici azioni o risolvere indovinelli ed enigmi.

La varietà di mostri che dovrete affrontare è un punto forte del gioco.

Con questa opzione potrete scegliere la vostra arma preferita.

molto quelle del famoso *Prince of Persia*, sebbene non siano state realizzate con le tecniche cinematografiche di quel mitico titolo, e la difficoltà del gioco è molto ben calibrata (non ci sono estremizzazioni, come nemici semplicissimi da battere o altri assolutamente impossibili da superare: la potenza e la cattiveria dei vostri avversari crescono di pari passo con la forza, l'esperienza e l'intelligenza del vostro eroe).
Detto questo mi non resta che augurarvi buon divertimento: quest'avventura è adatta a tutti i gusti e a tutte le età. Chi ama il genere sarà sicuramente entusiasta di giocarla e chi, al contrario, non ha mai giocato un'avventura in vita sua, può trovare in questo prodotto una facile e divertente iniziazione. Mano ai joypad, dunque... e che la benedizione di Thor vi accompagni!

• Roy

Si Ringrazia Console Generation (Mi)

THE STORY OF THOR

Questo è il genere di gioco che mi acchiappa di più, per cui il mio giudizio potrebbe sembrare poco obbiettivo, ma vi assicuro che l'etica professionale mi costringe a esserlo. A parte la delusione iniziale dovuta all'errore di interpretazione del titolo, devo dire che *TSoT* e veramente ben realizzato graficamente e corposo come gioco: non ha quei momenti di calma piatta o di stallo tra il ritrovamento di un oggetto e l'altro. L'unica pecca è dovuta alla lingua giapponese che, nonostante i reiterati tentativi, non sono riuscito a tradurre. A giudicare da quel poco che sono riuscito a capire non sono noiosi ma, anzi, utili per il proseguo del gioco. Se qualcosa non vi è chiaro, comunque, potrete sempre richiamare la mappa e dare un'occhiata. Eccezionale, invece, il sonoro curato da Yuzo Koshiro, che anche questa volta ha dato prova della sua grandezza producendo una colonna sonora che rimarrà nella storia dei videogame (Bum! NdScarlet). Tutto sommato si tratta di un titolo decisamente bello che vale la pena di essere acquistato: assolutamente imperdibile, poi, per gli amanti del genere.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Facile e immediata. Con le mosse speciali poi é veramente il massimo!

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ottimi gli accostamenti cromatici, movimenti molto fluidi simili a *Prince of Persia*

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Iniziarlo è un attimo, spegnere il MD sarà traumatico. Prevedo notti insonni

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Yuzo Koshiro: un nome, una garanzia di qualità!

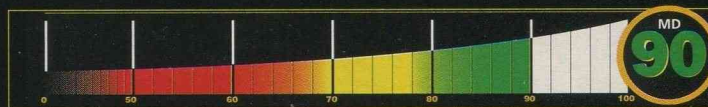
SOTTO CONTROLLO

Per richiamare le icone

Muove Alì

Per colpire gli avversari

Per saltare

Per sparare quando si è in possesso del bracciale

ODIS S.R.L.

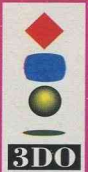
CONSOLLE · VIDEOGIOCHI · ACCESSORI · ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 • ROMA
TEL. 06/7016436 • FAX 70303635

OLTRE 1.000 TITOLI · 200 MQ DI ESPOSIZIONE

MEGA DRIVE	
REN E STIMPY	L. 49.900
COSMIC SPACE	L. 59.900
DRAGON'S REVENGE	L. 39.900
AWESOME POSSUM	L. 59.900
BARNEY'S HIDE	L. 59.900
DR. ROBOTNIK'S	L. 55.000
FUN'N GAMES	L. 39.900
SNAKE RATTLE	L. 39.900
SOCKET	L. 49.000
RACE DRIVIN	L. 29.900
GAUNTLET 4	L. 59.900
ZOMBIES	L. 69.000
GENERAL CHAOS	L. 39.000
WIZNLIZ	L. 39.900
G-LOC	L. 39.900
JAMES BOND 007	L. 49.900
JOE MONTANA F. 2	L. 24.900
TECMO BROWL	L. 55.000
DAVIS CUP	L. 85.000
OUTRUN 2019	L. 39.900
CHAKAN	L. 29.900
WOLFCHILD	L. 39.900
SPACE HARRIER 2	L. 29.900
GRINDSTORMER	L. 65.000
SHAQ FU	L. 109.000
COMBAT CARS	L. 59.000
CYBERBALL	L. 39.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 99.000
WIMBLEDON	L. 99.000
BALLAZ 3D	L. 79.900
DYNAMITE HEADDY	L. 79.900
ECCO THE TIDE...	L. 85.000
BEAVIS AND BUTT...	L. 89.000
CRYSTAL' S PONY	L. 69.900
DRAGON	L. 99.900
LEMMINGS 2	L. 99.000
BONKERS	L. 69.900
ANIMANIACS	L. 89.000
THE LAWNMOWER M.	L. 99.000
GENERATION LOST	L. 89.000
BUSY TOWN	L. 69.900
ROCK'ROLL RACING	L. 59.900
BRUTAL X	L. 89.000
COUNTING CAFE	L. 109.900
CLAYFIGHTER	L. 129.900
LA RUSSA BASEBALL 95	L. 139.900
TOYS	L. 69.900
PIGSKIN	L. 39.900
VIEW POINT	L. 140.000
HURRICANES	L. 135.000
RED ZONE	L. 119.000
CIRCUS MYSTERY	L. 129.900
MIGHTY MAX	L. 119.900
YOGI BEAR	L. 119.900
ROM CARD FATAL FURY 2	L. 19.000
ESPAN FOOTBALL	L. 139.900
ESPAN HOCKEY 95	L. 139.900
THE TICK	L. 129.900
BATTLE TANK	L. 59.900
DINO DINI'S	L. 119.900

LE SUPER OFFERTE

INDY CAR	**L. 69.900**
RISE OF THE ROBOTS	**L. 69.900**
NBA JAM T.E.	**L. 109.900**
VIRTUAL BART	**L. 44.900**
BOOGERMAN	**L. 44.900**
ROCK'ROLL RACING	**L. 44.900**
BUBSY II	**L. 69.900**
WORLD CUP USA 94	**L. 39.900**
BALLZ 3D	**L. 89.900**
HULK	**L. 89.900**

3DO	
JOYPAD TURBO 1 X	L. 89.900
DENNIS MILLER	L. 49.900
SEWER SHARK X	L. 69.900
BACH	L. 79.900
THE ORDE	L. 69.900
JURASSIC PARK	L. 69.900
WHOSHOT JOHNNY R.	L. 79.900
REBEL ASSAULT	L. 89.900
LEMMINGS	L. 69.900
GRIDDERS	L. 73.900
WAY OF THE WARRIOR	L. 69.900
SHADOW	L. 79.900
STAR CONTROL II	L. 84.900
SHERLOCK HOLMES	L. 89.900
BEACH VOLLEYBALL	L. 59.900
WAIALE GOLF	L. 85.000
VR STALKER	L. 89.900
TOM KITE GOLF	L. 59.900
OFF-WORLD INTERCEPTOR	L. 89.900
STATION INVASION	L. 69.900
THEME PARK	L. 89.900
SHOCK WAVE X	L. 59.900
SUPREM WARRIOR	L. 89.900
WORLD CUP GOLF	L. 89.900
DEMOLITION MAN	L. 99.900
SAMURAI SHOWDOWN	L. 82.900
CRIME PATROL	L. 86.900
SHOCK WAVE DATA DISK	L. 57.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
SUPER CONFLICT	L. 29.900
SUPER CASTLEV. IV	L. 39.900
GEORGE FOREMAN'S	L. 29.900
PLOK	L. 39.900
PAPERBOY 2	L. 29.900
BIZYLAND	L. 29.900
BUBSY	L. 29.900
COOL WORLD	L. 29.900
THE ADDAMS FAMILY	L. 29.900
KA-BLOOEY	L. 29.900
BLAZEON	L. 29.900
D-FORCE	L. 29.900
TOYS	L. 29.900
SUPERMARIO ALL STARS	L. 89.900
HEY PUNK ARE YOU	L. 29.900
DARIUS	L. 29.900
DRAGON'S LAIR	L. 29.900
JOHN M. FOOTBALL	L. 29.900
NHLPA HOCKEY	L. 29.900
AMERICAN GLADIATORS	L. 29.900
AMAZING TENNIS	L. 29.900
BATMAN RETURNS	L. 85.000
JURASSIC PARK	L. 49.900
FIRST SAMURAI	L. 59.900
ZOOL	L. 60.000
ININDO	L. 29.900
SUPER TROLL	L. 88.500
SUPER BOWLING	L. 29.900
FIREPOWER 2000	L. 29.900
ALFRED CHICKEN	L. 87.800
CLAYMATES	L. 79.900
MEGA MAN SOCCER X	L. 95.900
CALIFORNIA GAMES	L. 29.900
THUNDER SPIRITS	L. 29.900
CHAVEZ	L. 76.000
STAR TREK TNG	L. 49.900
DREAM TV	L. 29.900
BEBE'S KIDS	L. 49.900
WORLD CUP STIKER	L. 99.000
HARDBALL III	L. 89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
STUNT RACE	L. 99.000
BAZOOKA BLITZ	L. 29.900
SOCCER KID X	L. 79.900
YOGI BEAR'S	L. 99.900
THE UNTOUCHABLES X	L. 87.000
SUPER GODZILLA	L. 81.000
ARCANA	L. 29.900
SMASH TENNIS	L. 79.000
ROBOCOP 3	L. 29.900
BILL LAIMBEER'S	L. 29.900
DOUBLE DRAGON V	L. 99.000
POWER RANGERS	L. 109.000
THE INCREDIB. HULK	L. 86.000
EEK THE CAT	L. 79.900
MAXIMUN CARNAGE	L. 99.000
FIEVEL GOES WEST	L. 99.000
GREAT CIRCUS MYSTERY	L. 99.000
WILD SNAKE	L. 69.000
SUPER MORPH	L. 79.900
VIRTUAL BART	L. 89.900
SPEED RACER	L. 79.900
SUPER ADVENTUR ISL. 2	L. 89.900
ANIMANIACS	L. 89.000
GHOUL PATROL	L. 85.000
PITFALL	L. 139.900
SHAQ-FU	L. 92.000
BRUTAL	L. 99.900
CANNONDALE CUP	L. 119.000
HURRICANES	L. 89.900
MIGHTY MAX	L. 99.900
MICHAEL JORDAN	L. 99.000
TINY TOON 2 WILD.	L. 99.000
STAR TREK STARFLEET	L. 99.000
POWER INSTINCT	L. 99.000

LE SUPER OFFERTE

POWER RANGERS	**L. 119.900**
RISE OF THE ROBOTS	**L. 69.900**
STREET RACER	**L. 69.900**
INDY CAR	**L. 79.900**
NBA JAM T.E.	**L. 129.900**
WORLD CUP USA 94	**L. 39.900**
DONKEY KONG	**L. 109.900**
SHAQ FU	**L. 99.900**
IL RE LEONE	**L. 79.900**
VIRTUAL BART	**L. 59.900**
YOGI BEAR	**L. 99.900**
BUBSY	**L. 29.900**
MICHAEL JORDAN	**L. 99.900**
WORLD CUP STRIKER	**L. 99.000**
RETURN OF THE JEDI	**L. 79.900**
EECK THE CAT	**L. 79.900**
THE GREAT CIRCUS MISTERY	**L. 99.900**
BLACKHAWK	**L. 71.000**
BRUTAL	**L. 89.900**

NEO GEO	
SAMURAI SPIRITS	L. 79.900
THE SUPIER SPN	L. 79.900
TOP PLAYER'S GOLF	L. 79.900
SUPER SIDE KICKS 2	L. 79.900
ART OF FIGHTING 2	L. 99.900
FATAL FURY SPECIAL	L. 99.900
TOP HUNTER	L. 99.900
FLYING POWER DISC	L. 99.900
FOOTBALL FRENZY	L. 79.900
ASD LAST GUARDIAN II	L. 79.900
SONIC WINGS 2	L. 79.900
KING OF THE MONSTERS II	L. 79.900
THE KING OF FIGHTERS 94	L. 99.900
JOYJOY KID	L. 79.900
SUPER REAL ACTION GAME	L. 79.900
LAST RESORT	L. 79.900
BURNING FIGHT	L. 79.900
KARNOU'S REVENGE	L. 79.900
BASEBALL STARS 2	L. 79.900
SAMURAI SHODOWN	L. 99.900
LEAGUE BOWLING	L. 79.900
NAM 1975	L. 79.900

GAME BOY

LE SUPER OFFERTE

THE LAWNMOWER MAN	**L. 49.000**
WWF RAW	**L. 32.000**
MONSTER TRICK	**L. 32.000**
GOLF CLASSIC	**L. 32.000**
ITCHY SCRATCHY	**L. 32.000**
SEA QUEST	**L. 32.000**
TARZAN	**L. 49.900**
DENNIS	**L. 29.900**
POWER RANGERS	**L. 39.900**
DONKEY KONG	**L. 39.900**
NBA JAM	**L. 29.900**
MICRO MACHINES	**L. 59.900**
TETRIS	**L. 39.900**
MUHAMMAD ALI	**L. 39.900**

GAME BOY + 1 GIOCO L. 119.900

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

LE SUPER OFFERTE

WWF RAW	**L. 32.000**
GEORGE FOREMAN'S	**L. 32.000**
BATTER UP	**L. 29.900**
NBA JAM	**L. 29.900**
NBA JAM T.E.	**L. 69.900**
MONSTER TRUCK	**L. 32.000**
DRACULA	**L. 32.000**
HOOK	**L. 29.900**
STRIDER RETURNS	**L. 29.900**
JURASSIC PARK	**L. 29.900**
LA SIRENETTA	**L. 19.900**
PINBALL DREAMS	**L. 29.900**
ALIEN 3	**L. 29.900**

GAME GEAR + COLUMNS + 1 GIOCO L. 179.900

CONSOLLE DELLE MIGLIORI MARCHE A PREZZI ECCEZIONALI!

ED INOLTRE... UNA VASTISSIMA SCELTA DI GIOCHI, A PREZZI UNICI ED IRRIPETIBILI PER...

MEGA 32 X

ACCESSORI MEGA DRIVE

JOYPAD 6 TASTI	L. 24.900
PRO 4 PROFESSIONAL CONTROL PAD	L. 29.900
CHALLENGER SUPER JOYPAD	L. 24.900
JOYPAD INFRAROSSI	L. 29.900

ACCESSORI SUPER NINTENDO

SN PROPAD	L. 34.900
SPEED PAD 6 TASTI	L. 34.900
SUPER 1 SUPER TURBO JOYSTICK	L. 39.900

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA • RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE • PREZZI IVA INCLUSA

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Negli ultimi dieci anni gli studios hollywoodiani hanno subito una vera e propria colonizzazione finanziaria da parte delle multinazionali giapponesi: così, il gruppo MCA-Universal è passato sotto il controllo della Matsushita, mentre la Columbia-TriStar è stata acquisita dalla Sony Corporation. Non c'è quindi da stupirsi se la rivisitazione cinematografica del romanzo gotico di Mary Shelley, "Frankenstein" (una produzione TriStar affidata al regista britannico Kenneth Branagh), dia origine a un tie-in in formato Super Nintendo pubblicato sotto etichetta Sony Imagesoft: questa convergenza fra industrie cinematografiche e di videogiochi (la cosiddetta "Siliwood") è ormai un dato di fatto, tanto che ogni produzione in celluloide che si rispetti porta con sé l'inevitabile appendice videoludica. Il problema, in questi casi, sta nella tendenza dei produttori a considerare il videogioco come una parte marginale, accessoria e periferica del progetto commerciale generale che ruota intorno ai film ad alto budget. E così ci troviamo di fronte a giochi mediocri come questo *Frankenstein*, un banale platform arricchito da sporadici elementi adventure. Il giocatore controlla la Creatura, il cui sprite attraversa lo schermo con un ridicolo incedere claudicante e affronta orde di uomini e animali che, terrorizzati, gli si scagliano contro a vista: le sue armi consistono in un rozzo bastone di legno, che può essere incendiato per inferire danni maggiori e per fungere da torcia, e in scariche di elettricità, che possono essere emesse quando l'energia vitale è superiore al 50%. I livelli sono strutturati secondo i modelli classici dei giochi a piattaforme e sono zeppi di scale, porte e passaggi segreti. Per arrivare all'uscita, però, occorre anche gestire un vero e proprio inventario, in cui raccogliere le chiavi e gli oggetti rinvenuti, che in alcuni casi bisogna combinare opportunamente, così da ottenere nuovi oggetti, indispensabili al proseguimento. La possibilità di riprendere una partita interrotta dall'ultimo livello completato è garantita da un sistema di password.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Con il bastone incendiato potrete fare molti danni ai vostri nemici: purtroppo lo sprite principale, il mostro di Frankenstein, è decisamente goffo...

Frankenstein ricalca i canoni più classici del genere a piattaforme.

La grafica, come potete vedere da queste foto, non è molto curata.

MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN

SUPER NES

M. SHELLEY'S FRANKENSTEIN

Se il film di Kenneth Branagh è stato abbastanza deludente, non si può dire di meglio di questa versione videoludica, ennesimo esempio di tie-in insipido e privo di ispirazione, concepito più per motivazioni commerciali che sulla spinta di un autentico moto di creatività. I programmatori della Bits Corporation si sono limitati a confezionare un platform-adventure dal livello qualitativo appena dignitoso: lo sprite del protagonista non ha nulla di suggestivo e lo stesso vale per i fondali e i nemici, disegnati in modo piuttosto approssimativo. Ci sono poi dei tocchi di superficialità, come i piedi della Creatura che si sovrappongono irrealisticamente agli scalini quando si sale una scala. In pratica *Frankenstein* si riduce a una sequenza poco entusiasmante di salti, bastonate, passaggi segreti e interruttori da azionare, e resta quasi sempre una creatura inanimata; gli unici barlumi di vita si scorgono quando sono tirati in ballo gli elementi adventure. Per il resto, encefalogramma piatto: mediocre il gioco, un flop il film. Leggete il libro.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Data l'animazione abbastanza elementare della Creatura, il controllo risulta poco soddisfacente: in particolare per quanto riguarda le fasi di combattimento

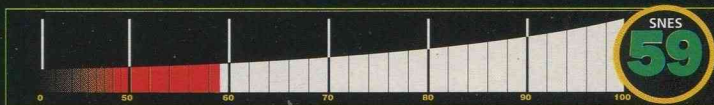
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo sprite principale assomiglia a un esibizionista calvo che si aggiri di notte per i parchi con un impermeabile scuro. Neanche gli scenari eccellono

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli stimoli a impegnarsi fino alla conclusione del gioco vengono dagli elementi adventure, come la gestione dell'inventario, che danno un po' di profondità

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anche in questo caso, sufficienza risicata per un comparto audio abbastanza anonimo, sia per quanto riguarda le musiche che gli effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

N.B.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

Casa: TIME WARNER INTER.
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

TAMA

Per rendere comprensibile il meccanismo di questo prodotto per PS potrei richiamare alla vostra memoria quei trabiccoli mangiamonete presenti nella maggioranza delle località balneari italiane... Ma sì... avete presente la biglia da non far cadere nei fori del piano di compensato tramite previa inclinazione dello stesso ad opera di un volante di plastica? Gli elementi aggiunti nel nostro caso sono "semplicemente" i buchi per terra che si allargano e si spostano, i teletrasporti e i mostriciattoli vari, senza contare l'ovvia marea di quadri e le zoomate e rotazioni del piano di gioco ottenibili col joypad. Oltre al tentativo di raggiungere il gol attraverso stradine a ostacoli e trabocchetti, ad ogni cambio di scenario accederete al classico bonus acchiappa-icone, banco di prova per la manovrabilità: quest'ultima diviene col tempo un buon elemento di durata, passando dalle prime nevrosi anti-controllo alla capacità di fare peli mostruosi agli ostacoli mortali, tentando così il continuo miglioramento personale, perlomeno in questo campo. Il tempo limite e un crescente livello di difficoltà del gioco ne ravvivano la monotonia dettata da un meccanismo forse un po' troppo statico, non facendone certo un cult ma senz'altro qualcosa di originale, almeno per l'astrusità del genere a cui appartiene... A 'sto punto mi chiedo: a quando unduetré stella su console?

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

Tama è probabilmente uno dei titoli più *originali* degli ultimi tempi...

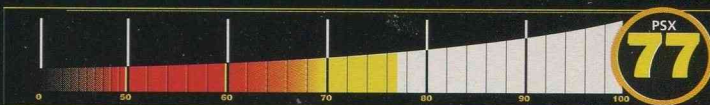
Come potete vedere il gioco vi propone livelli sempre diversi e complessi.

Potrete zoomare sulla palla per superare le zone più difficoltose.

TAMA

Pur non essendo un titolo attesissimo *Tama* è stato considerato (e pubblicizzato) da molte riviste specializzate del settore come l'avvento di un gioco "originale", forse il primo di un nuovo genere a comparire su una console di videogiochi da casa, sebbene affondi le sue radici in quelle vecchie scatole di latta che potevamo trovare nei bar delle spiagge, dove si poteva vincere una biglia se la si portava in fondo a un labirinto pieno di buchi e di ostacoli di vario genere. Ovviamente la trasposizione su console ha avuto i suoi dovuti e obbligati ritocchi: percorsi più complessi, a uno o più piani, piattaforme in movimento e notevoli variazioni grafiche come l'introduzione dello zoom (davvero utile e curato), il tutto accompagnato da una colonna sonora semplicissima ma ben realizzata e adatta allo spirito e da una presentazione che riesce perfettamente a rappresentare l'atmosfera... Anche questo è Playstation, gente!

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SOTTO CONTROLLO

N.B.: Il joypad è in parte riconfigurabile.

SUPERNINTENDO

e d i m e d i a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,

CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,

SCOPRICI CON LA

SUPERNINTENDO

e d i m e d i a

SOCCER SHOOTOUT

MORTAL KOMBAT II KONTROL PAD

PRO ACTION REPLAY 2

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,
SCOPRICI CON LA

GAME BOY

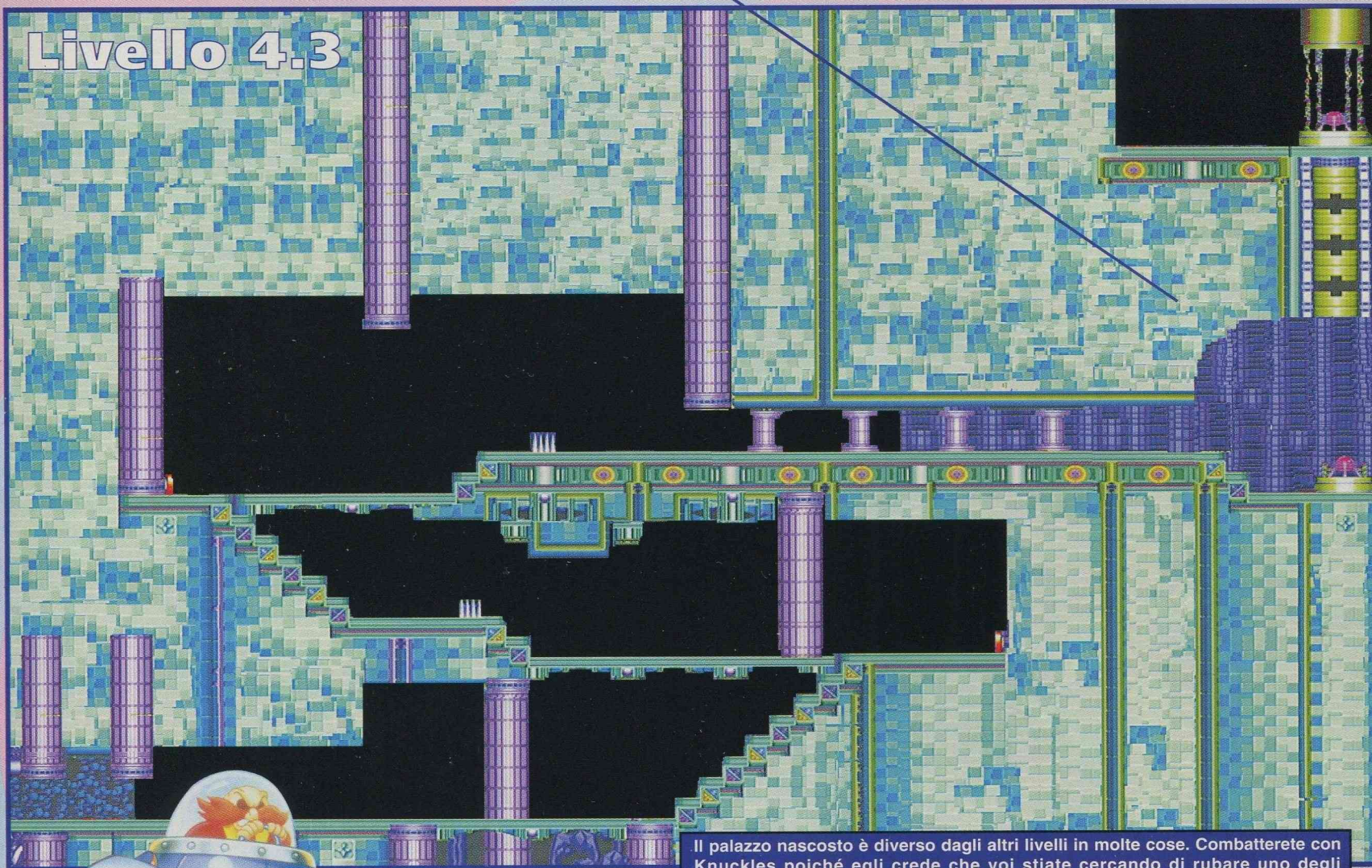
e d i m e d i a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA, CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE, SCOPRICI CON LA

GAME power
help
ANNO 2 • Nº 4
EARTHWORM JIM SNES-MD
SONIC & KNUCKLES MD
TERZA PARTE
DONKEY KONG COUNTRY SNES
SECONDA PARTE
4
EARTH WORM JIM • DONKEY KONG COUNTRY • SONIC&KNUCKLES

PALAZZO NASCOSTO

In questa camera verrete risucchiati da un tubo fino a un livello superiore: vi basterà rimanere sotto di esso.

Livello 4.3

Il palazzo nascosto è diverso dagli altri livelli in molte cose. Combatterete con Knuckles poiché egli crede che voi stiate cercando di rubare uno degli smeraldi. Capirà presto chi è il vero nemico e tenterà di combattere Robotnik. Il gioco è ancora veloce e frenetico ma la trama, ogni tanto, si svilupperà facendovi capire con precisione quello che sta succedendo davvero. La grafica di questo livello è veramente molto bella e ben realizzata. Preparatevi a essere risucchiati dai tubi, lanciati nel vuoto e scagliati nelle stanze: al giorno d'oggi non si gioca più come una volta e i porcospini si aspettano qualcosa di più dalla vita di una semplice tazza di latte!

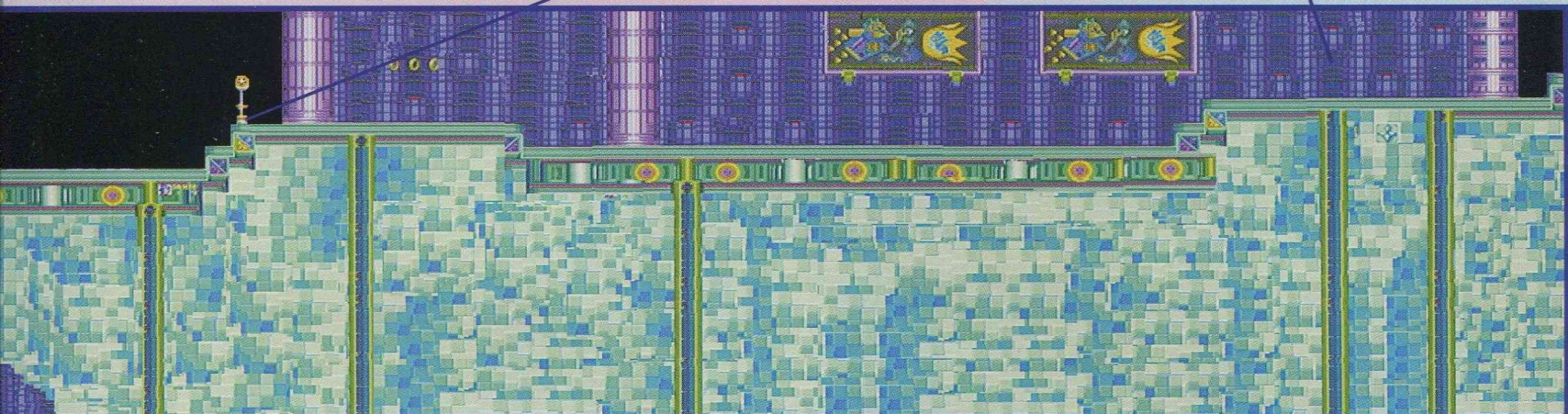
MD

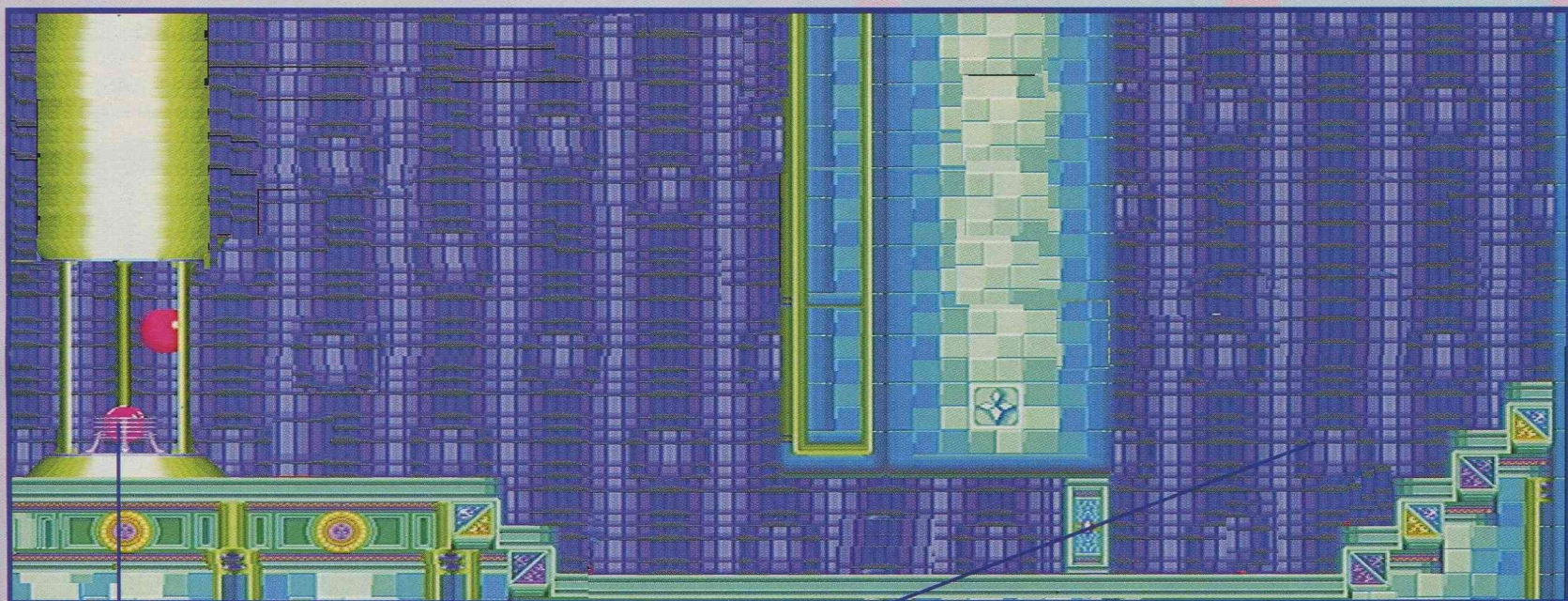
SEGA ● PIATTAFORME

SONIC & KNUCKLES

Eccoci arrivati alla terza parte della soluzione di Sonic & Knuckles. Questo gioco enorme diventa sempre più difficile di livello in livello. Ogni situazione crea nuovi problemi per il nostro caro e vecchio porcospino. I fondali sono veramente un piacere per gli occhi e la giocabilità è profonda e frenetica. Se giocate con Knuckles potrete vedere la fine del gioco in questa parte della soluzione, mentre combatte con un Sonic robotico, ma il porcospino dovrà aspettare il mese prossimo per la conclusione dell'avventura.

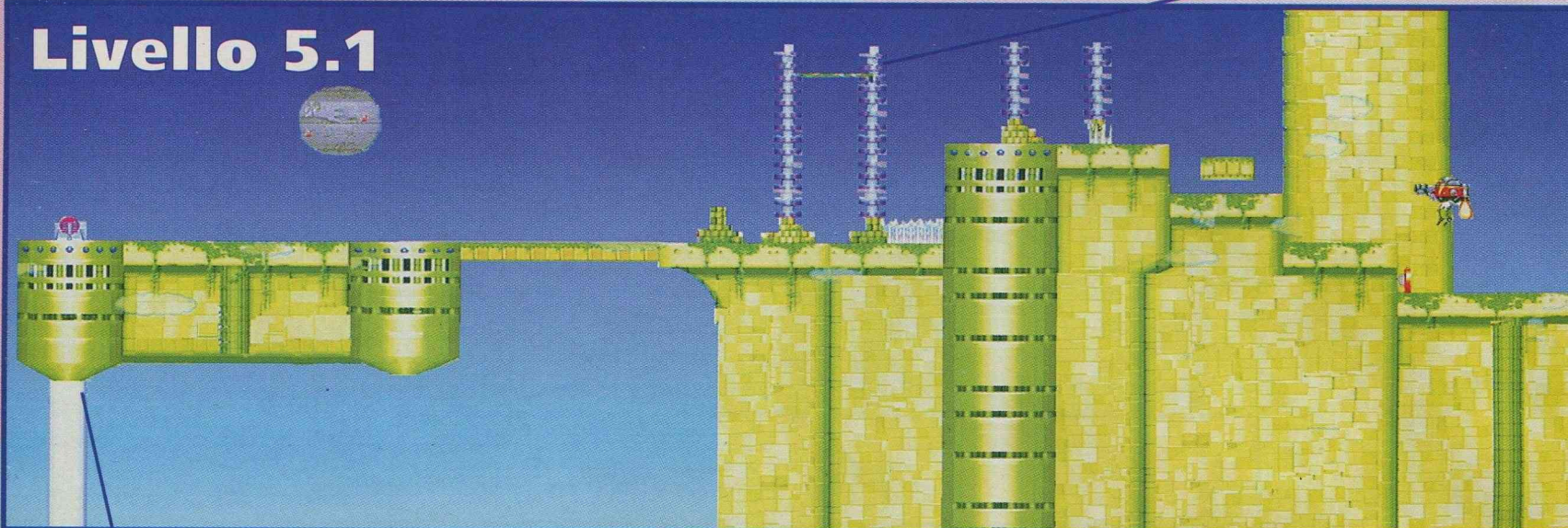
Colpite questo salvataggio nel livello in modo da non doverlo ripetere dall'inizio.

Potrete sedervi e guardare lo sviluppo della storia per un paio di minuti.

Robotnik toglie lo smeraldo da questo punto. Knuckles capisce che non è Sonic il vero nemico e diventa chiaro chi sia il cattivo della situazione.

Knuckles scuote il pugno contro il nemico e tenta di abbatterlo con tutta la sua forza, ma è tutto vano.

Grazie a questo congegno potrete arrivare al livello successivo. L'azione è praticamente automatica in questo punto, ma siate pronti col joypad quando verrete risucchiati.

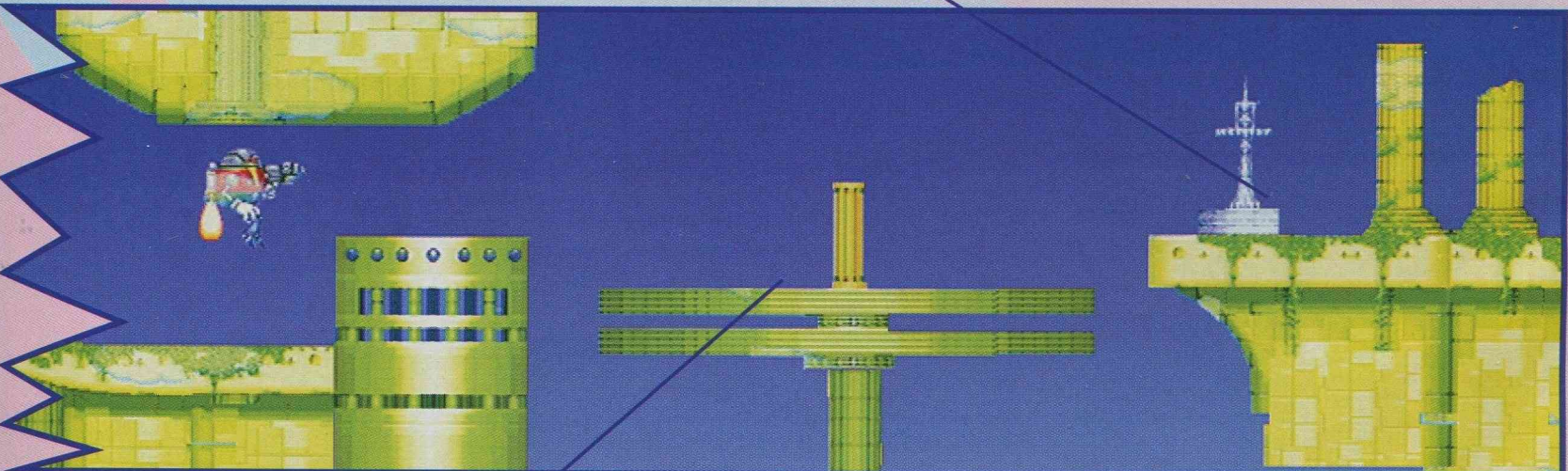
Alla fine, i due eroi mettono da parte i loro problemi personali per unire le forze contro il nemico comune. Robotnik fa crollare il pavimento sotto i loro piedi e i due cadono a un livello sottostante davanti a un'altra porta.

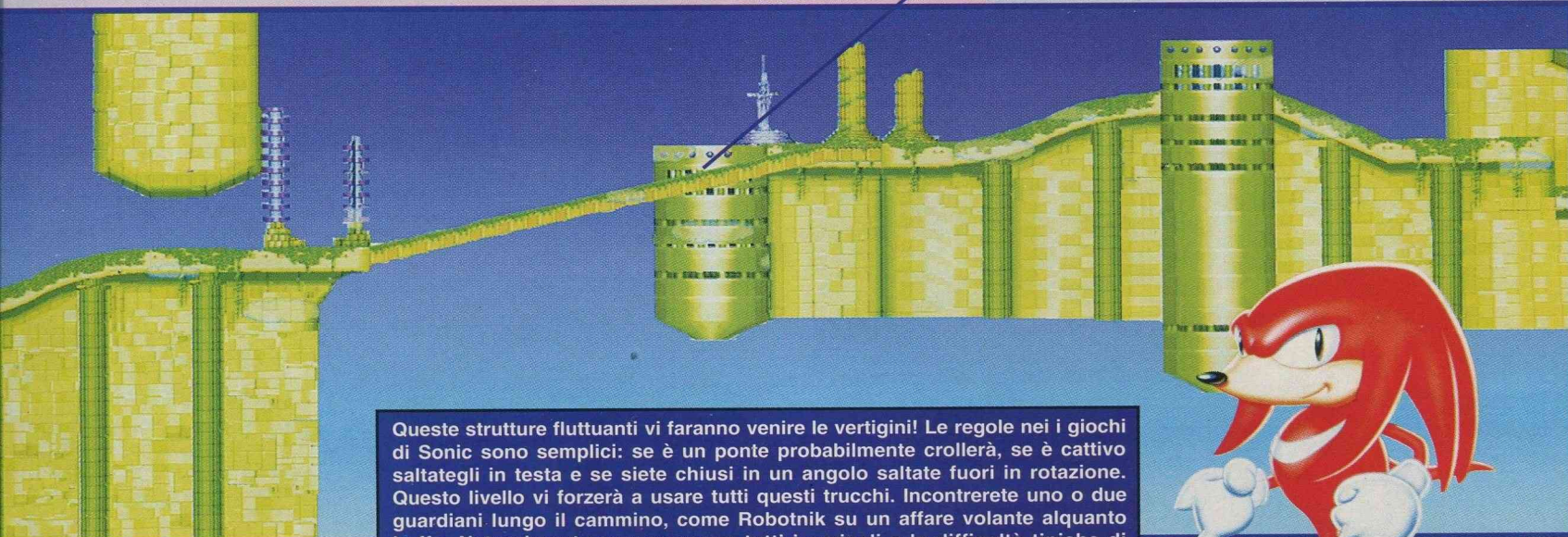
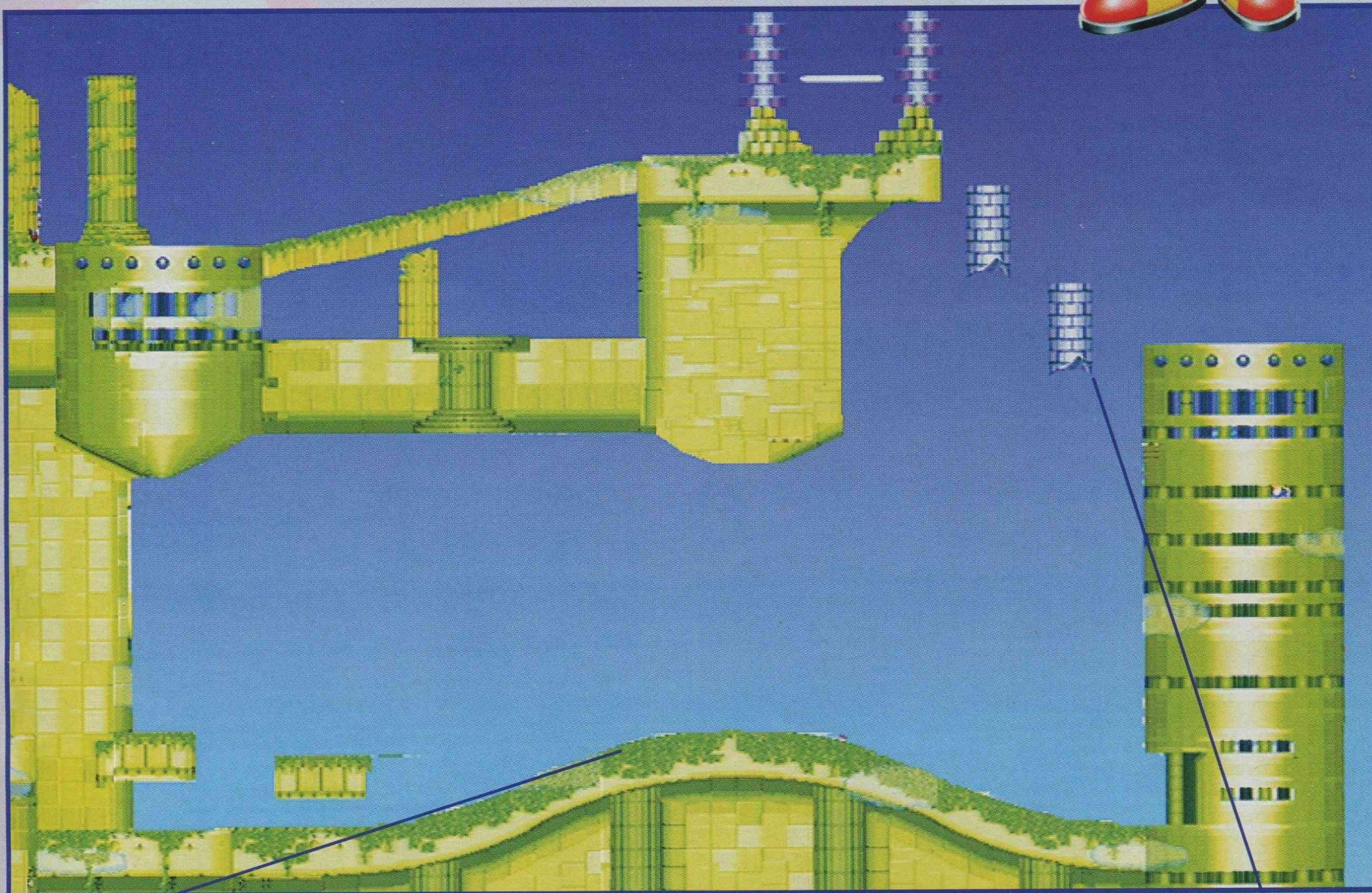
SANTUARIO DEL CIELO

Aggrappatevi a questa sbarra e lasciate che vi faccia salire abbastanza da saltare oltre le punte. È una questione di tempismo e non dovrebbe essere troppo difficile.

Sonic & Knuckles arrivano a questa struttura all'inizio del livello. Sullo sfondo potete vedere il palazzo di Robotnik, che sembra un po' la Morte Nera di Guerre Stellari.

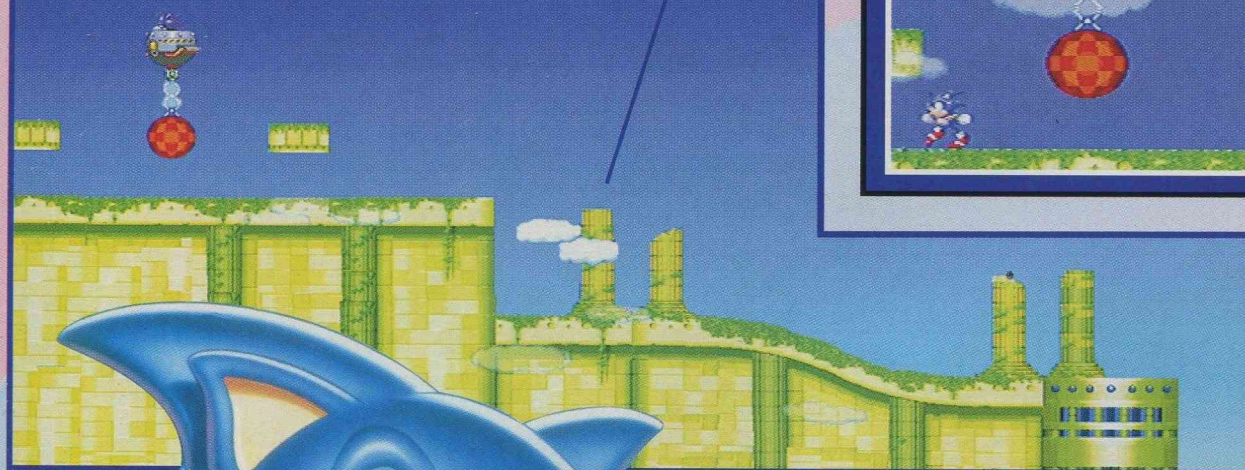
Queste colonne si alzano e si abbassano e Sonic dovrà aspettare che il pilastro sia a portata di salto prima di continuare in questo velocissimo livello.

Se cadete da un ponte o da una piattaforma crollata potrete avere qualche chance di sopravvivere arrivando a un livello inferiore.

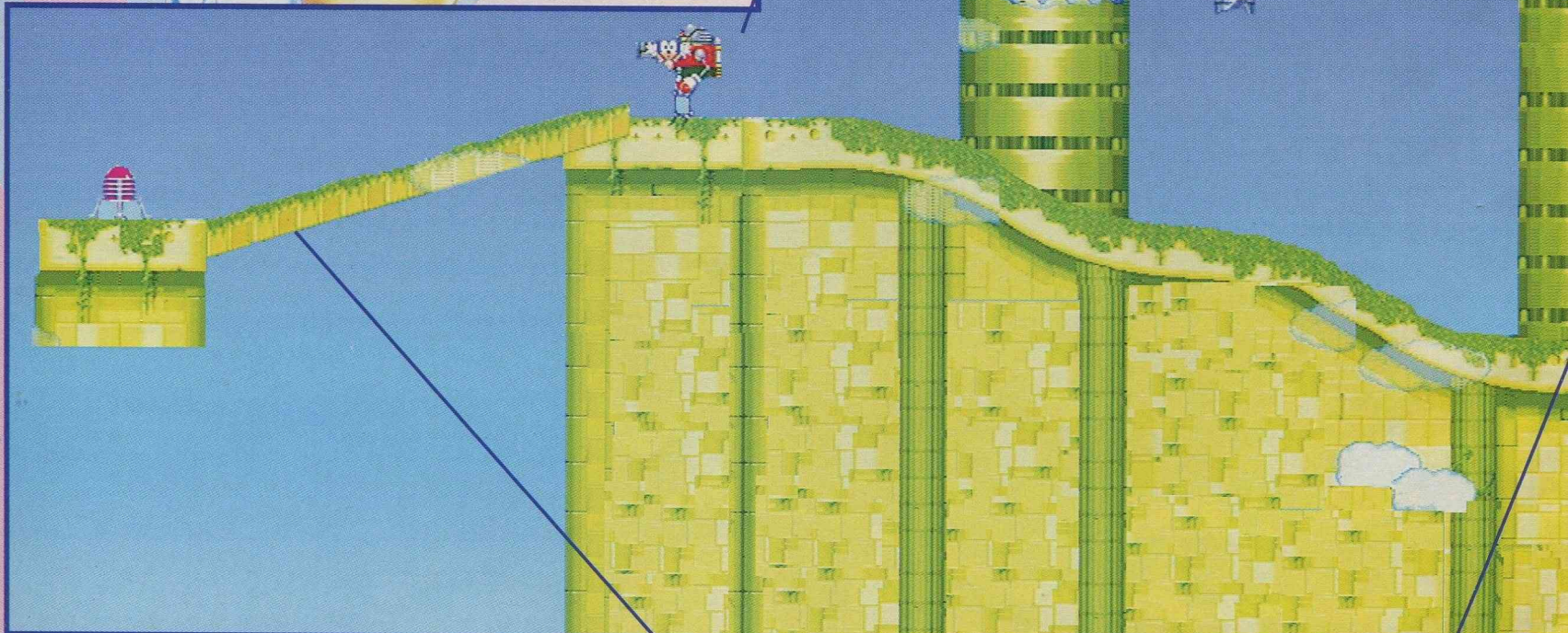
Le fontane sono puramente estetiche, quindi non perdete tempo tentando di usarle in qualche modo: e non dimenticatevelo mai!

Queste ruote semoventi possono farvi venire la nausea: per salvarvi rimanete sul bordo e saltate quando siete nella direzione giusta.

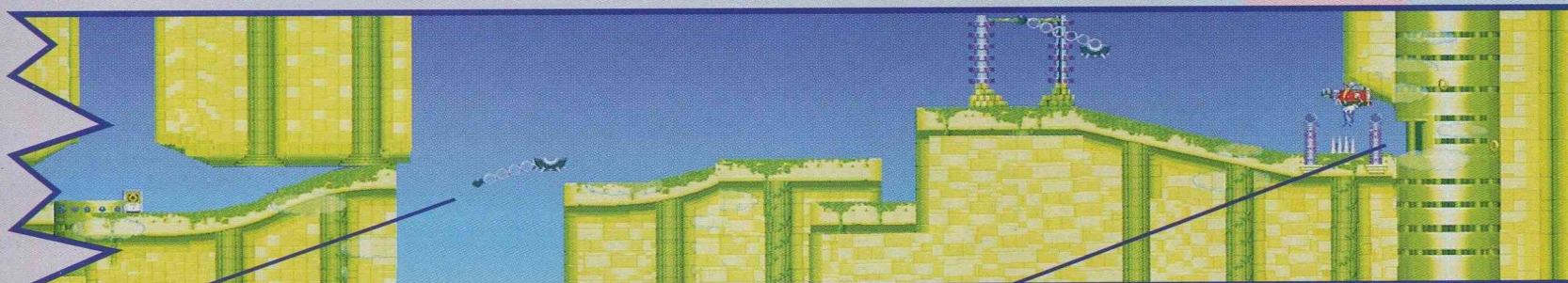
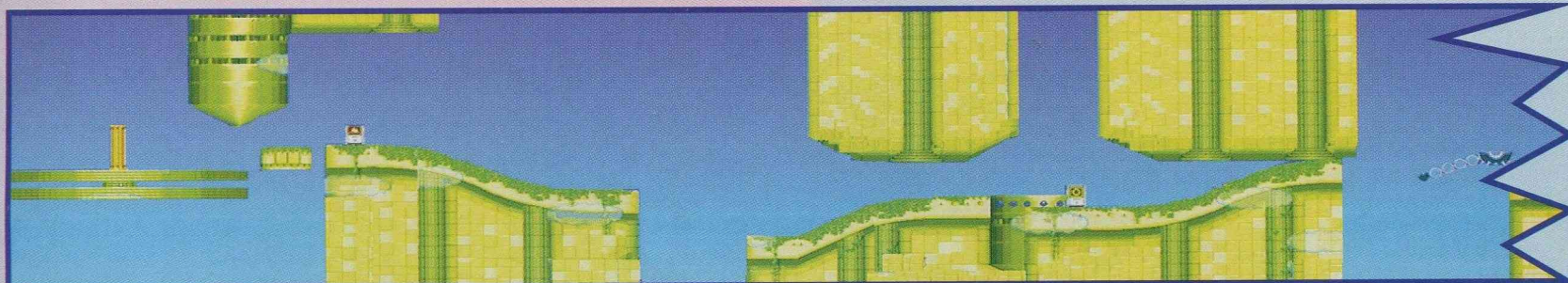
Questo ponte con le pietre che cadono quando ci mettete sopra il piede, non dovrebbe davvero rappresentare un problema per il gocatore di Sonic esperto.

Queste strutture fluttuanti vi faranno venire le vertigini! Le regole nei i giochi di Sonic sono semplici: se è un ponte probabilmente crollerà, se è cattivo saltategli in testa e se siete chiusi in un angolo saltate fuori in rotazione. Questo livello vi forzerà a usare tutti questi trucchi. Incontrerete uno o due guardiani lungo il cammino, come Robotnik su un affare volante alquanto buffo. Naturalmente non mancano tutti i pericoli e le difficoltà tipiche di questo genere di giochi: fate attenzione alle truppe di Robotnik armate fino ai denti con fucili laser!

Usate questa collina per aumentare al massimo la velocità e lanciarvi a tutta birra nel livello.

Queste colonne sospese cadranno a pezzi non appena ci metterete un piede sopra, quindi, in questa fragile sezione del livello, vi conviene continuare a muovervi.

Saltate da queste nuvolette per arrivare alle piattaforme superiori.

GUARDIANO

Robotnik sorvolerà la zona con questa macchina mortale. Sotto il macchinario vedrete una palla rossa che si muoverà da destra a sinistra. Nei panni di Sonic, per evitare la sfera, non potrete fare altro che andare sulle due piattaforme, situate alle estremità dello schermo. Quando la palla sta per colpirvi, saltate dalla piattaforma e colpite la parte inferiore del macchinario volante. Quando il colpo va a segno la macchina lampeggia e dopo pochi colpi ben assestati si disintegrerà con molte piccole, ma devastanti, esplosioni. Quando avrete vinto apparirà un trasportatore: prendetelo e passate oltre.

Saltate su questa macchina per non rischiare di beccarvi un colpo di laser sul vostro didietro blu.

Esatto: un altro ponte che crolla sotto i vostri piedi. Vi conviene fare attenzione perché il salto è davvero alto.

Colpite il salva-posizione in modo da ricominciare il livello da questo punto.

Potrete usare questa sorta di catapulta per raggiungere la piattaforma successiva, ma fate attenzione alla mira o finirete sulle punte. Se state correndo al massimo della velocità potrete saltare il buco.

I conigli scappano da questa porta inseguiti dai cattivoni. Fate molta attenzione a non rimanere impalati sulle punte.

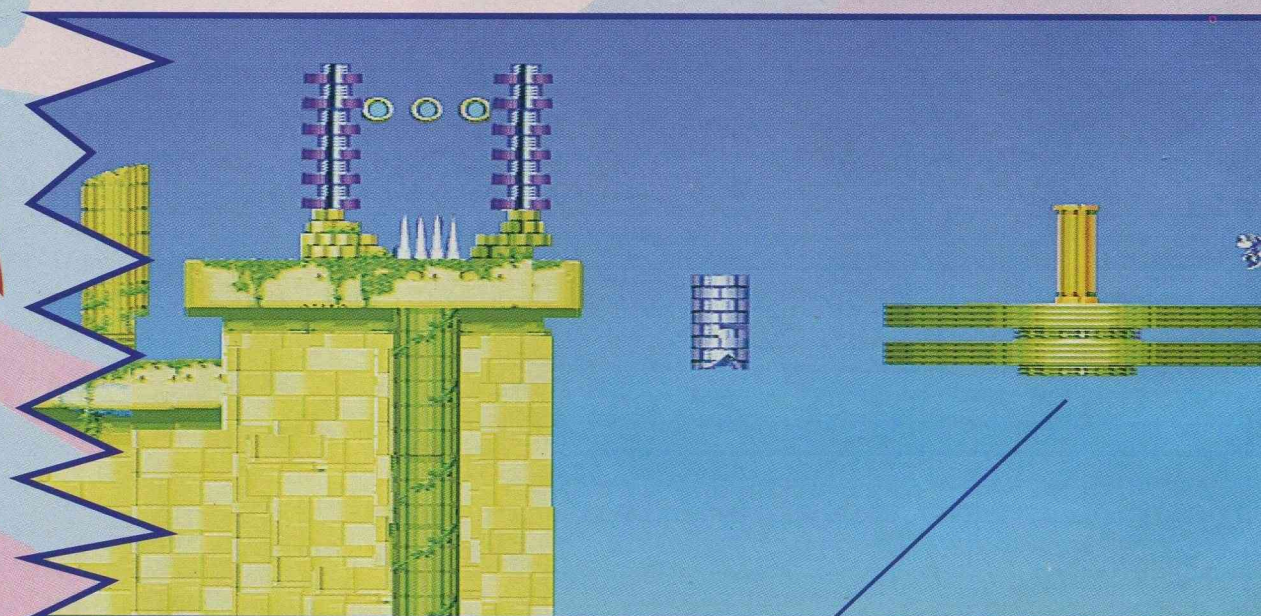
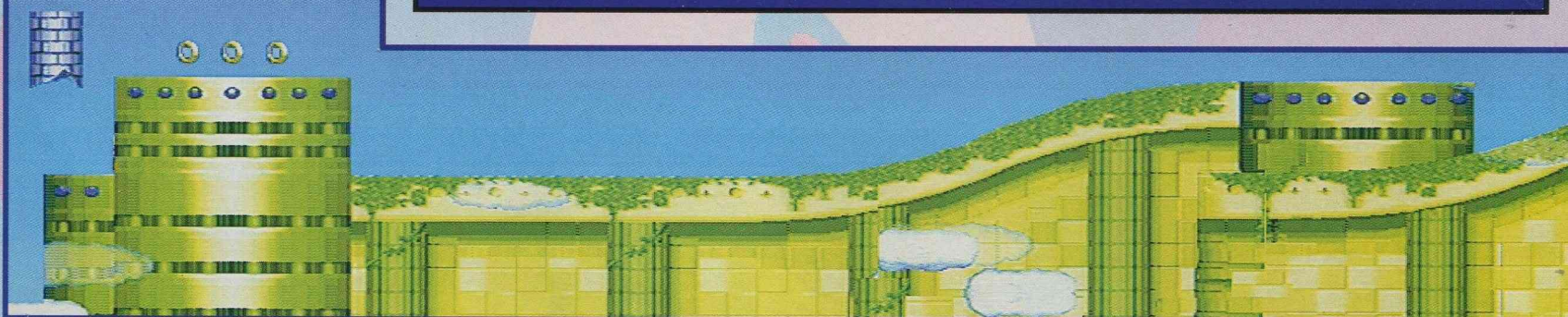
Ci sono molti modi per attraversare il livello, spesso scegliendo se prendere una strada più in alto o una più in basso. Come già detto, se scegliete la strada in basso fate molta attenzione a non cadere!

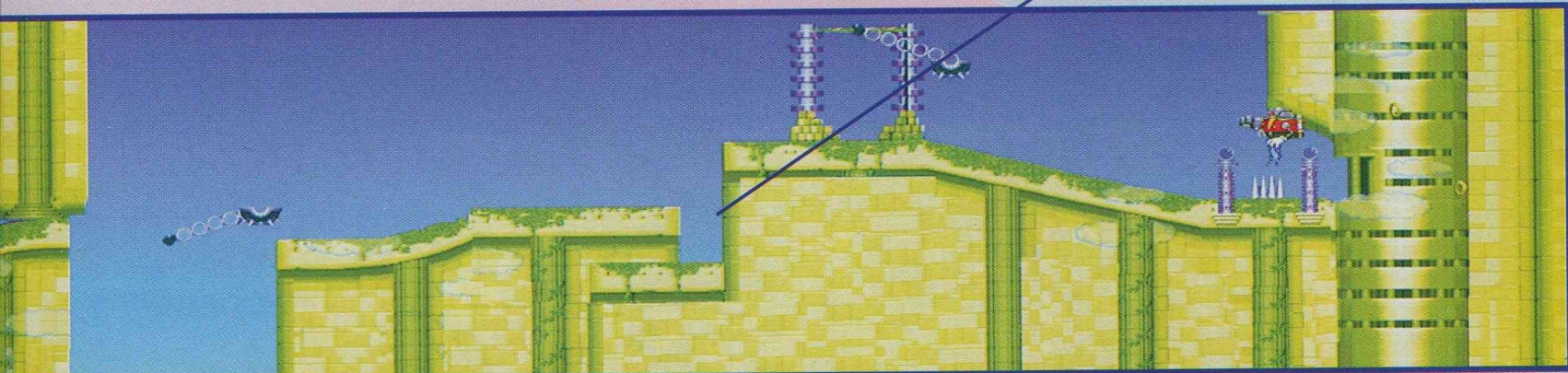
Potrete fermarvi per un caffé in questo punto. Entrambi i ponti crolleranno sotto i vostri piedi, se ci passerete sopra (chiunque abbia costruito questo posto doveva essere ubriaco)!

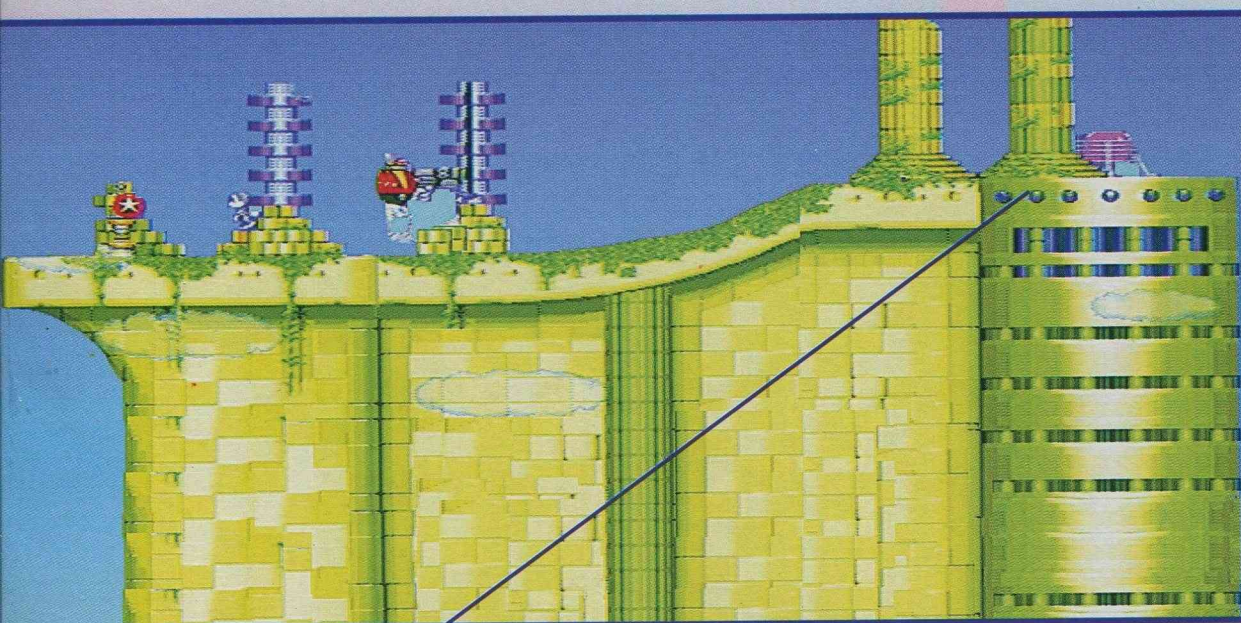
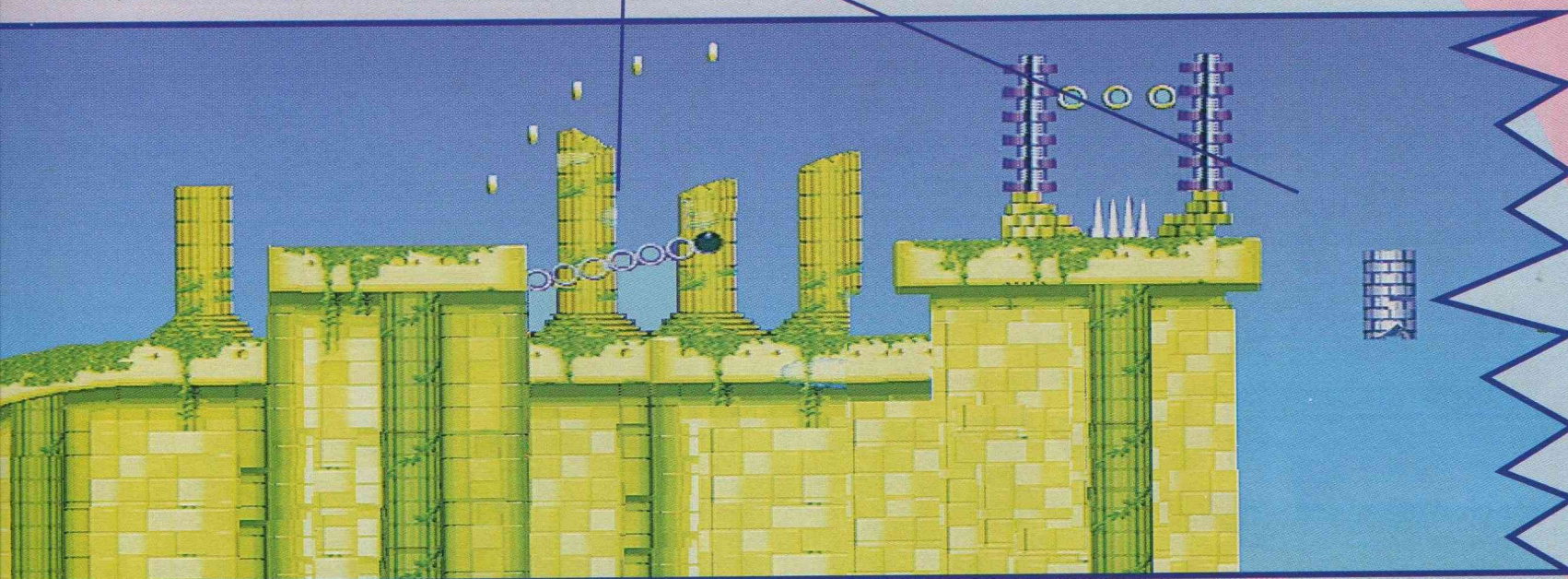
C'è uno scudo di fuoco in questo punto. Potrete attaccare e difendervi molto meglio, cosa che vi sarà utile in questo difficile livello.

Livello 5-1 Cont.

GUARDIANO

Questo cattivone ha un cerchio di uova attorno al macchinario volante. Aspettate nell'angolo che venga verso di voi quindi saltateci sopra. Quando si ferma, dopo l'attacco, approfittatene per continuare a colpirlo. Quando cadranno tutte le uova potrete farlo fuori definitivamente.

Questa doppia ruota girevole si comporta, essenzialmente, come quelle singole: è l'ultima difficoltà prima del salvataggio all'interno del livello.

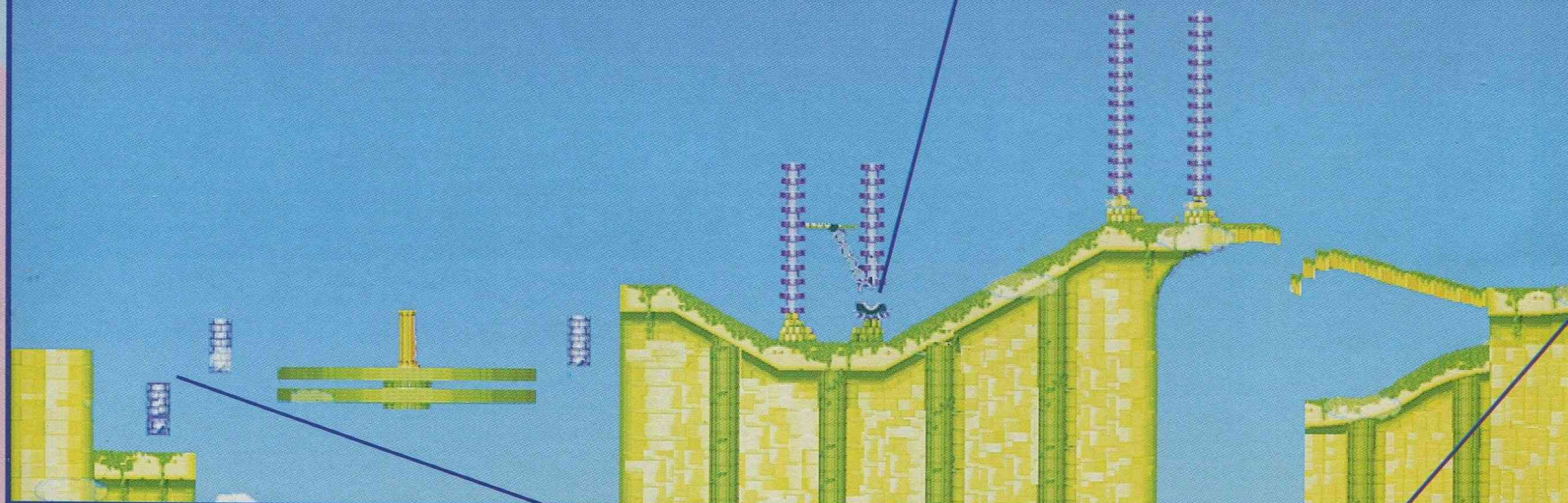
Queste tre piattaforme si alzano e si abbassano continuamente. Dovete avere un buon tempismo con i salti o cadrete sulla piattaforma precedente come delle pere cotte.

Se vi prendete la briga di saltare in questa zona, con il pericolo di essere colpiti dalla sfera rotante, potrete raccogliere un bel po' d'anelli.

Sì, sembra abbastanza solida, ma non riesce a sopportare nemmeno il peso di un porcospino… Sarà meglio che continuiate a saltare!

Non andate troppo veloci altrimenti salterete il trasportatore alla fine di questa sezione.

Livello 5-2

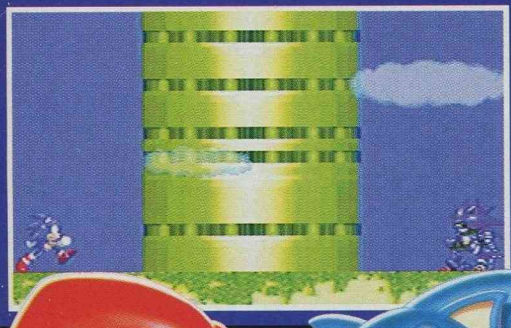
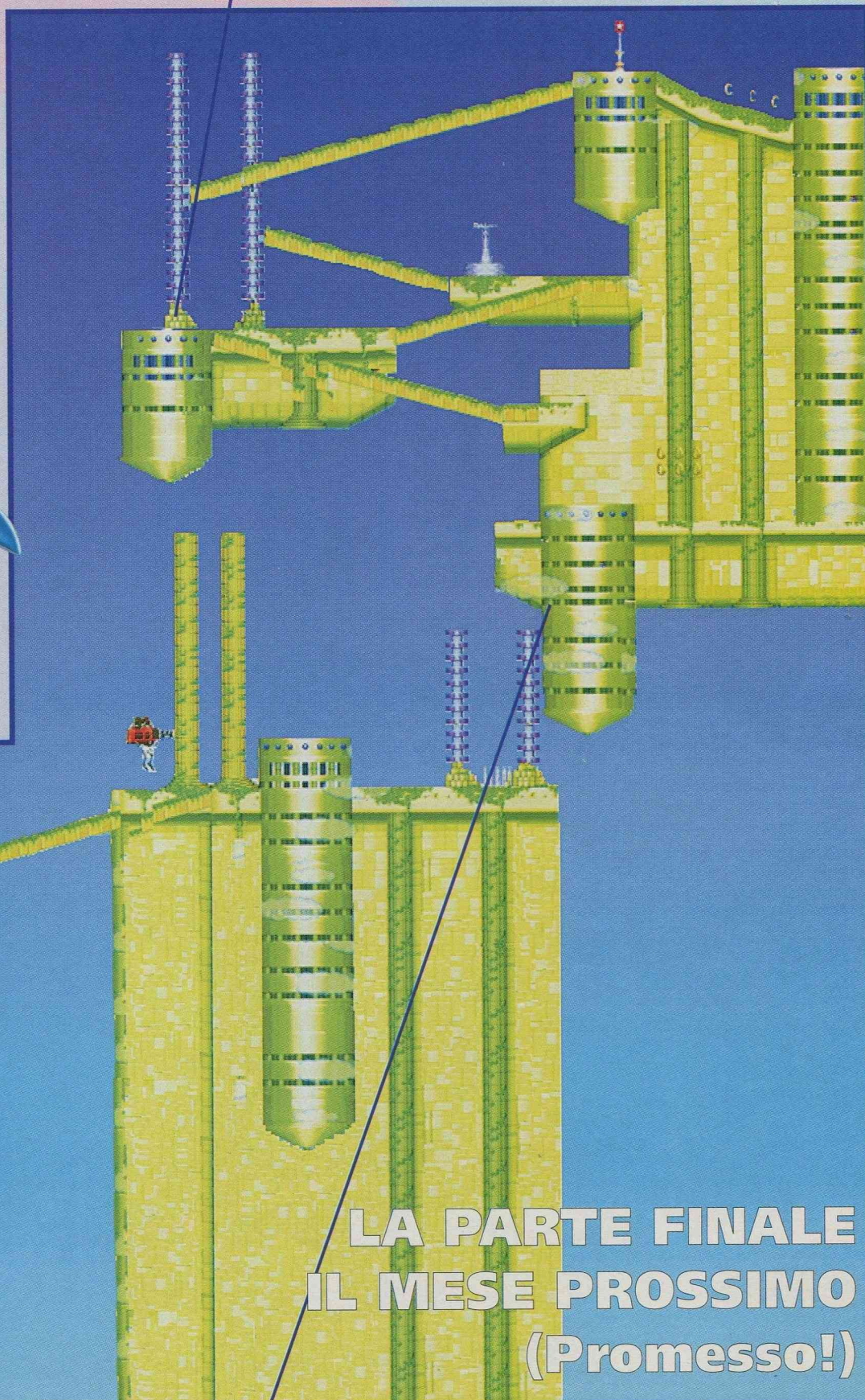
Se state giocando con Knuckles siete arrivati alla fine! Il robot nero di Sonic giocherà ogni carta in suo possesso per farvi fuori, facendosi avanti in diverse fasi d'attacco. Il robot si ricarica sullo smeraldo rubato. Non attaccatelo mai mentre si sta ricaricando o verrete sbattuti indietro violentemente. Fate attenzione quando si ferma e andate il più lontano possibile: vi tirerà addosso una raffica di palle di fuoco e di fulmini. Quando sarete riusciti a batterlo arriverà Sonic a prendervi sul suo biplano e vi allontanerete insieme verso l'orizzonte!

Fate attenzione alla palla rotante con le punte: sarà meglio che l'evitiate.

Livello 5-1 Cont.

Se cadrete da questo pilastro arriverete sulla piattaforma sottostante, quindi non preoccupatevi troppo di essere precisi.

Aggrappatevi a questa sbarra e cercate di salire un po' per compiere il salto che vi farà giungere alla sezione successiva.

GUARDIANO

Se, invece, state giocando con Sonic, dovrete fare ancora un bel po' di strada. La battaglia contro il Sonic cattivo sarà molto dura, rispetto a quelle affrontatate in precedenza. Se vedete che atterra dandovi le spalle vuol dire che sta per arrivarvi addosso: preparatevi a saltarlo. Con degli attacchi rotanti dovreste riuscire a farlo fuori senza troppi problemi.

Correte a tutta velocità su questi ponti: non cadrete dal bordo perché, all'ultimo istante, apparirà una molla che vi scaglierà sul ponte successivo.

LA PARTE FINALE IL MESE PROSSIMO (Promesso!)

Questo trasportatore vi porterà alla piattaforma sovrastante.

Aspettate che questo pilastro scenda prima di saltare sulla sbarra sospesa in aria.

NEW JUNK CITY

MD SNES EARTHWORM JIM

Livello 1

Saltate su questa toilette e scoprirete un passaggio segreto che vi porterà alla fine del livello.

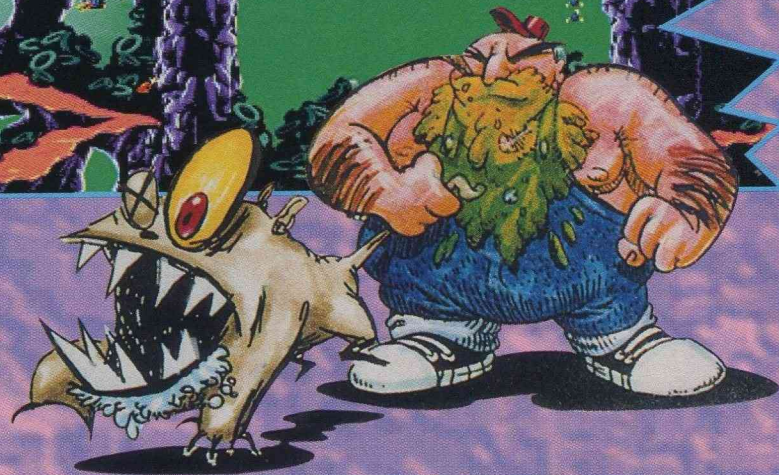
Colpite il frigorifero (saltando, sparando o frustandolo) in modo da farlo cadere colpendo la leva e lanciando in aria la mucca, quindi continuate verso destra.

Benvenuti nel primo livello, in cui le piattaforme sono formate da spazzatura e i nemici sono dei volatili neri. Le bestie di spazzatura vi inseguiranno per tutto il livello e vi converrà tenere a portata di mano la vostra frusta o la pistola laser. Non correte, comunque: vi conviene perdere un po' di tempo nell'esplorazione e nella ricerca dei bonus... Ma, se doveste veramente avere fretta, prendete la scorciatoia della toilette che vi porterà diretti alla fine del livello: tirate l'acqua e il gioco è fatto!

Usate la frusta per aggrapparvi alle corna dell'alce: cadrete in un buco che vi porterà in una stanza ricca di bonus e al guardiano finale. Se preferite la strada difficile, continuate a leggere.

Dovrete agganciarvi alla catena per superare le punte sottostanti; prima di tutto, comunque, dovrete assicurarvi di aver eliminato tutti i cani con il laser e i corvi con la frusta.

Continuate a muovervi a destra e a sinistra per schivare gli oggetti che cadono casualmente dal nastro trasportatore. Una volta in cima saltate verso destra e scendete il sentiero a zig zag.

Subito sotto questa piattaforma c'è un bonus di munizioni: raccoglietelo e continuate a dirigervi in alto e a destra per combattere il mini-guardiano, che sembra un bidone della spazzatura rovesciato!

CHUCK & FIFI

Continuate a muovervi per evitare i cappelli. Continuate a sparare sul bidone dell'immondizia finché quest'ultimo non comincia a sparare incudini. Se continuate l'attacco, dopo un po' smetterà di sparare e si dirigerà direttamente contro di voi. Saltatelo e colpitelo da dietro mentre vi passa sotto; ripetete il processo fino a farlo saltare. Per quanto riguarda il cattivone di turno, invece, dovrete colpire con la frusta le ceste sulla molla a destra in modo da colpirlo. Fatto questo lo vedrete mettersi a vomitare pesci: rimanete sulla destra per evitarli ma fate attenzione agli oggetti che cadranno dal cielo: basteranno sei ceste per farlo fuori e se avete bisogno di aiuto potrete sempre saltargli addosso!

Se avete usato le corna dell'alce arriverete in questo punto. Prendete i bonus e continuate a destra: ora siete vicinissimi al guardiano.

Se avete usato la toilette arriverete in questo punto. Prendete il mega-blast e andate a destra.

WHAT THE HECK?

Ecco un livello veramente tosto! Punte che cadono, pavimenti infuocati e bocce zannute sono soltanto alcuni degli ostacoli mortali che tenteranno di fermarvi. Dovrete usare la frusta e muovervi con molta attenzione: i due guardiani, inoltre, faranno veramente di tutto per uccidervi. In questa fase dovete anche tenere d'occhio gli strani nemici: il Ragioniere Pazzo e le terribili Mega Bocche. Se riuscirete a superare questo livello vi chiederete: "come diavolo ci sono riuscito?".

Livello 2

Quando i cristalli si trovano sopra il burrone, saltateci sopra per evitare i getti di fuoco che fuoriescono dalla roccia.

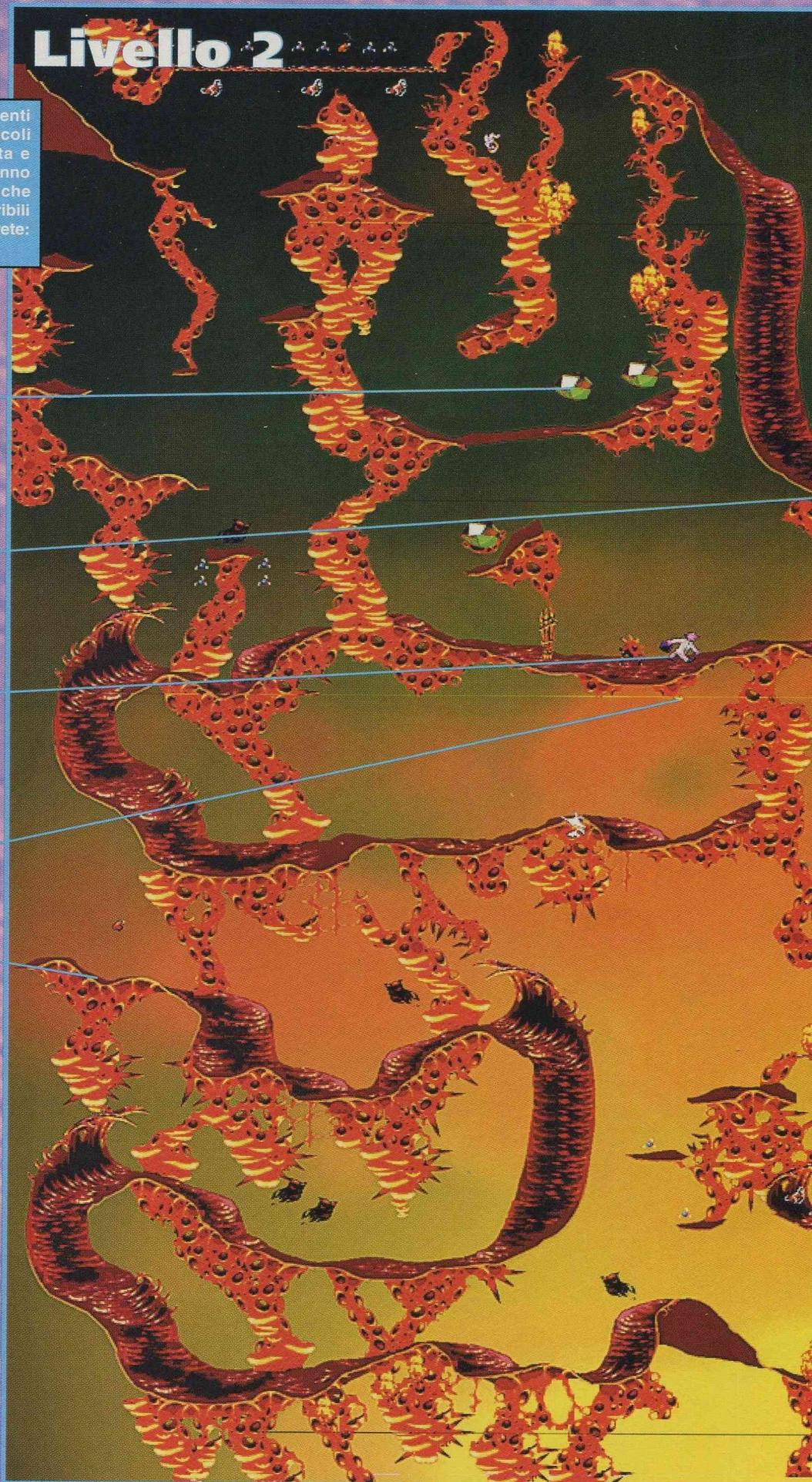
Non dimenticatevi di prendere questo bonus di salvataggio nel livello. Dovrete appendervi al bordo della piattaforma soprastante per evitare le punte.

Colpite il Ragioniere Pazzo con la frusta e finitelo a colpi di laser. Dirigetevi a sinistra e salite sul cristallo in modo da essere trasportati al guardiano di neve.

Dopo aver distrutto il pupazzo di neve, saltate, prendete l'uncino con la frusta e lanciatevi verso destra per prendere la vita-extra e le munizioni.

Comincerete il livello da questo punto: cominciate subito a stare in guardia.

FROSTY

Continuate a muovervi sullo schermo e colpite il pupazzo di neve ogni volta che salta fuori dal terreno, prima che vi soffi addosso le fiammate. Le frustate dovrebbero bastare e, dopo averlo eliminato, verrete teletrasportati nel punto in cui appare il Ragioniere.

In questa sezione dovrete muovervi lentamente, distruggendo tutte le bocche e raccogliendo i bonus di energia aggrappandovi al bordo dei basamenti.

Saltate su questo cristallo verde e verrete teletrasportati al secondo guardiano: Evil il Gatto.

EVIL il Gatto

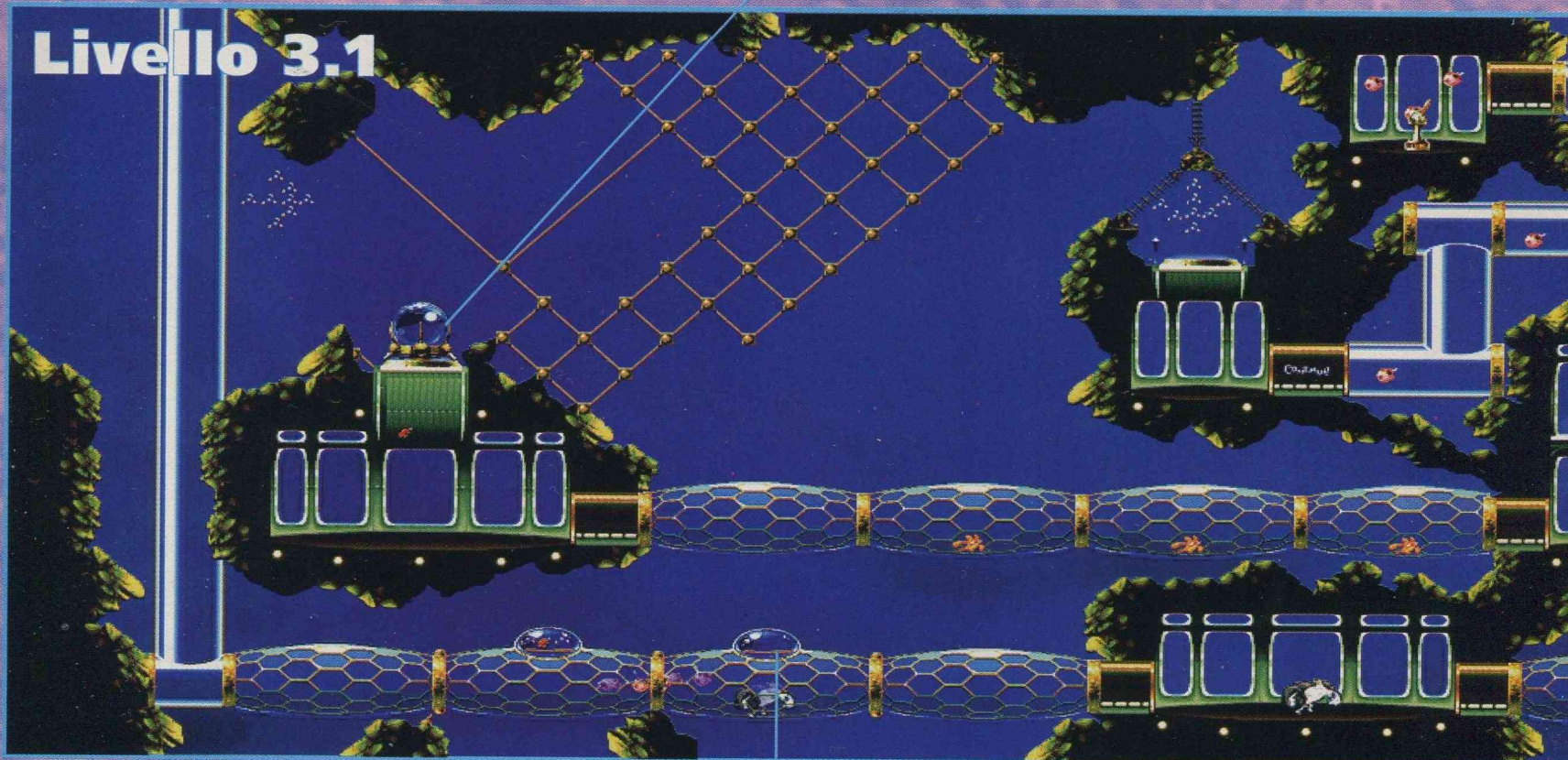
Dopo che il gatto avrà rubato la vostra tuta, vi prenderà a cannonate. Saltate le fiamme fino a che la roccia sulla destra non viene fusa. Quando Evil apparirà nuovamente, dovrete colpirlo con il vostro laser e saltare le fiamme che arriveranno da entrambi i lati dello schermo. Basteranno nove colpi (uno per ogni "vita" del gatto)!

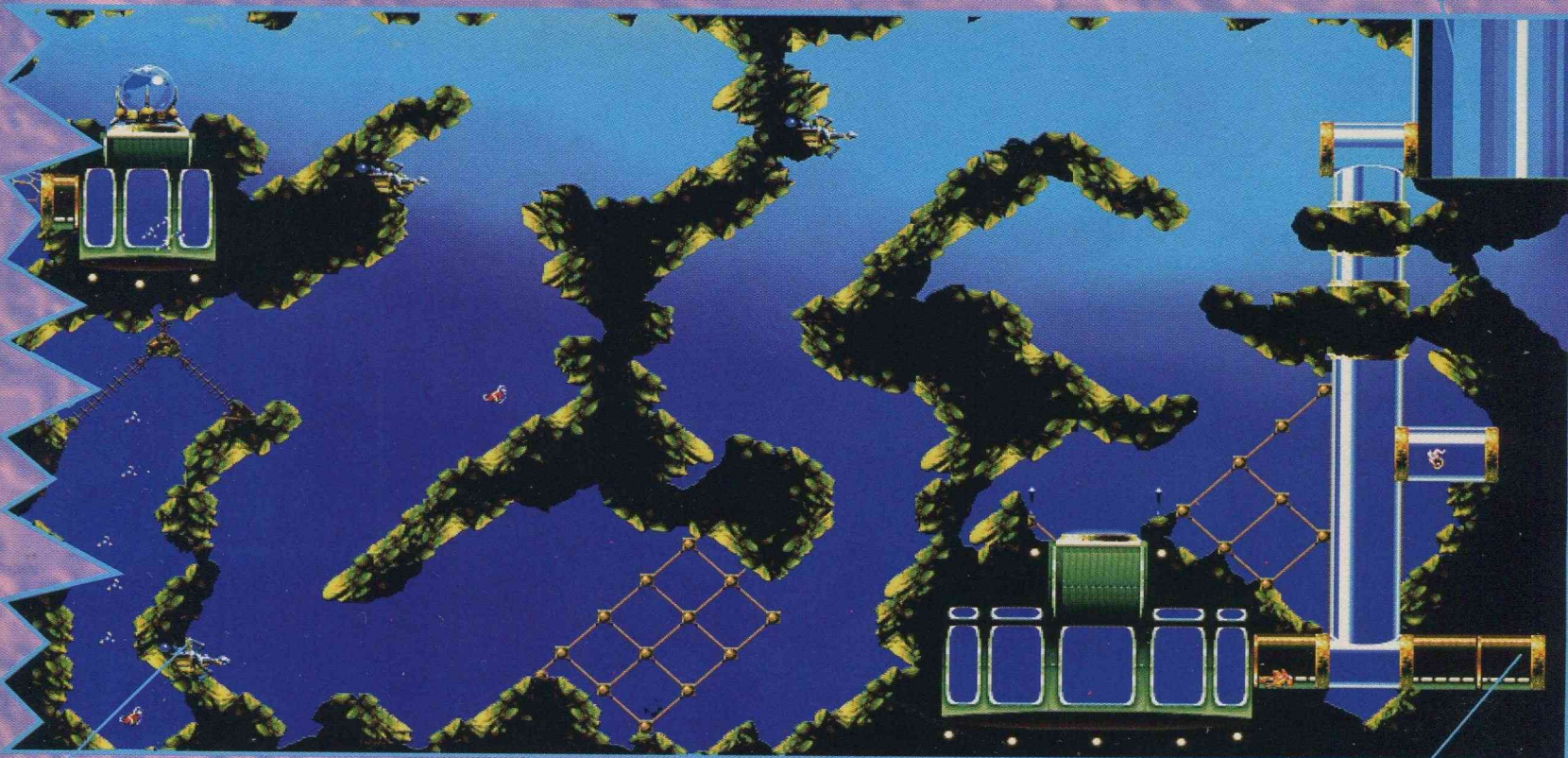
Correte dal lato opposto rispetto a quello della gemma rotante e lasciatevi trasportare fino in cima. Se vi lanciate a sinistra a metà strada potrete raccogliere una vita-extra fra le rocce.

Le fiamme vi seguiranno da vicino, in questo punto, quindi vi converrà saltare non appena arriverete in fondo allo scivolo.

DOWN THE TUBES

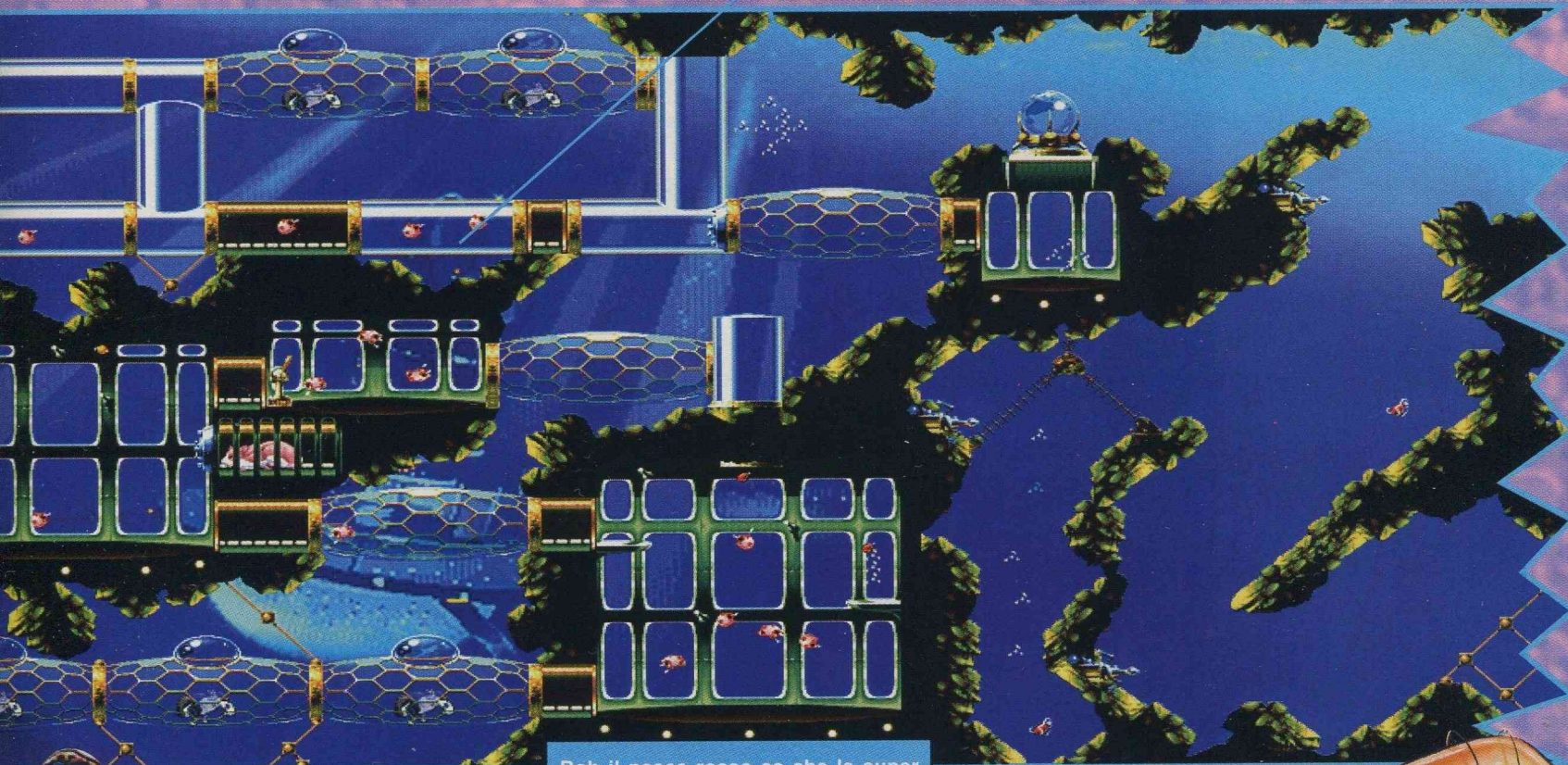
Livello 3.1

Questo piccolo viaggio, il primo sott'acqua, è solo una prova per verificare la vostra abilità nel raccogliere i vari bonus.

Se volete evitare di essere sbatacchiati per tutto il livello, aggrappatevi alle sbarre di queste alcove sopra di voi e premete verso l'alto. Quindi saltate giù e continuate verso destra.

E del boss neanche l'ombra... Sicuramente dovrete affrontare qualche genere di schifoso mostro acquatico alla fine del livello. Saltate sul vostro razzo e preparatevi al peggio!

Aggrapparvi a questi punti energetici vi darà un po' di tempo-extra: non appena ne vedete uno usatelo senza indugi e dovreste farcela senza troppi problemi.

Se volete una vita-extra senza faticare troppo, correte fino a questo punto e saltate nel tubo sopra di voi.

Una sezione sparatutto! Correte verso destra e continuate a sparare: quando raggiungerete la fine del corridoio, salite, premete la leva ed entrate nel sottomarino.

Questo viaggio non sarà facile come gli altri. Cercate di rimanere calmi: se non colpite i bordi potrete farcela raccogliendo i vari bonus di tempo-extra.

Bob il pesce rosso sa che la super tuta di Jim potrebbe farlo diventare il padrone del mondo... Forse dell'intero universo! Bob cercherà di tenervi d'occhio ovunque attaccandovi con i droidi-gatto sotto il suo controllo. Dovrete cavalcare criceti e pilotare sottomarini per sopravvivere nel mondo di Bob. Dovrete anche usare le leve e agire velocemente quando sarete attaccati: non lasciate che le dimensioni delle guardie di Bob vi intimidiscano: sono potenti quanto i gatti!

BOB

Bob, il boss che dovrete affrontare, è un pesce rosso. Alla fine della sezione di corsa nel tubo dovrete affrontarlo in uno scontro mortale... Ma non preoccupatevi: Bob sarà anche un pericolo in acqua, ma è anche l'unico boss al mondo che morirà cadendo dal tavolo prima che voi possiate ucciderlo... Che tipo strano!

DOWN THE TUBES

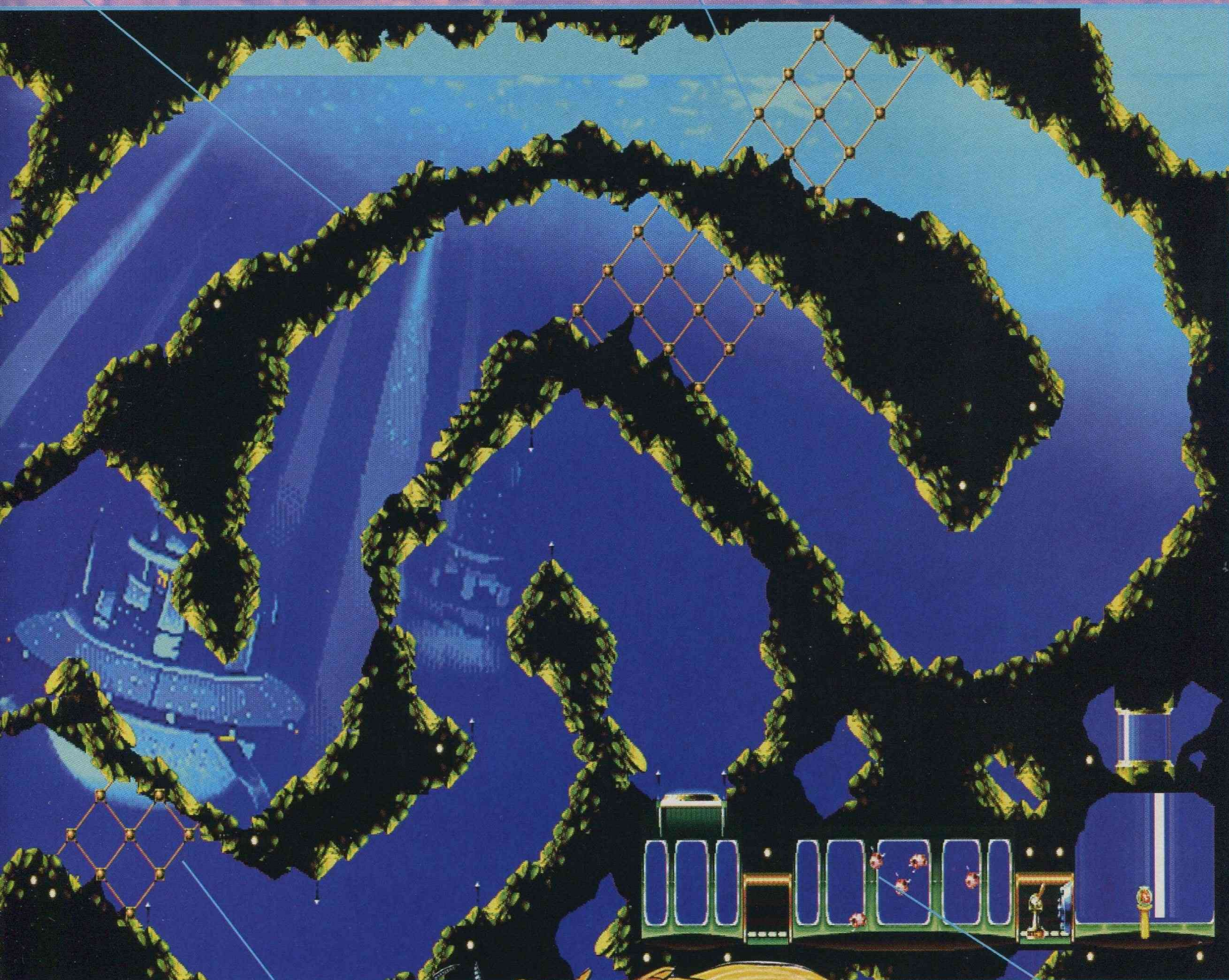
Premete la leva per liberare il criceto: potrete uccidere le piccole creature utilizzando il tasto della con la frusta.

Livello 3.2

Questa è la seconda parte della battaglia contro Bob che dovrete affrontare. La maggior parte di questo livello sarà una frenetica lotta contro il tempo. In 100 secondi, o meno, dovrete muovervi con il sottomarino dentro caverne contorte e, infine, attraccare in modo da combattere con Bob. Quando entrate nel sottomarino per la prima volta, all'inizio del livello, avrete soltanto 30 secondi. Se andrete nella caverna nella parte sinistra dell'area di gioco guadagnerete 100 secondi per finire il livello.

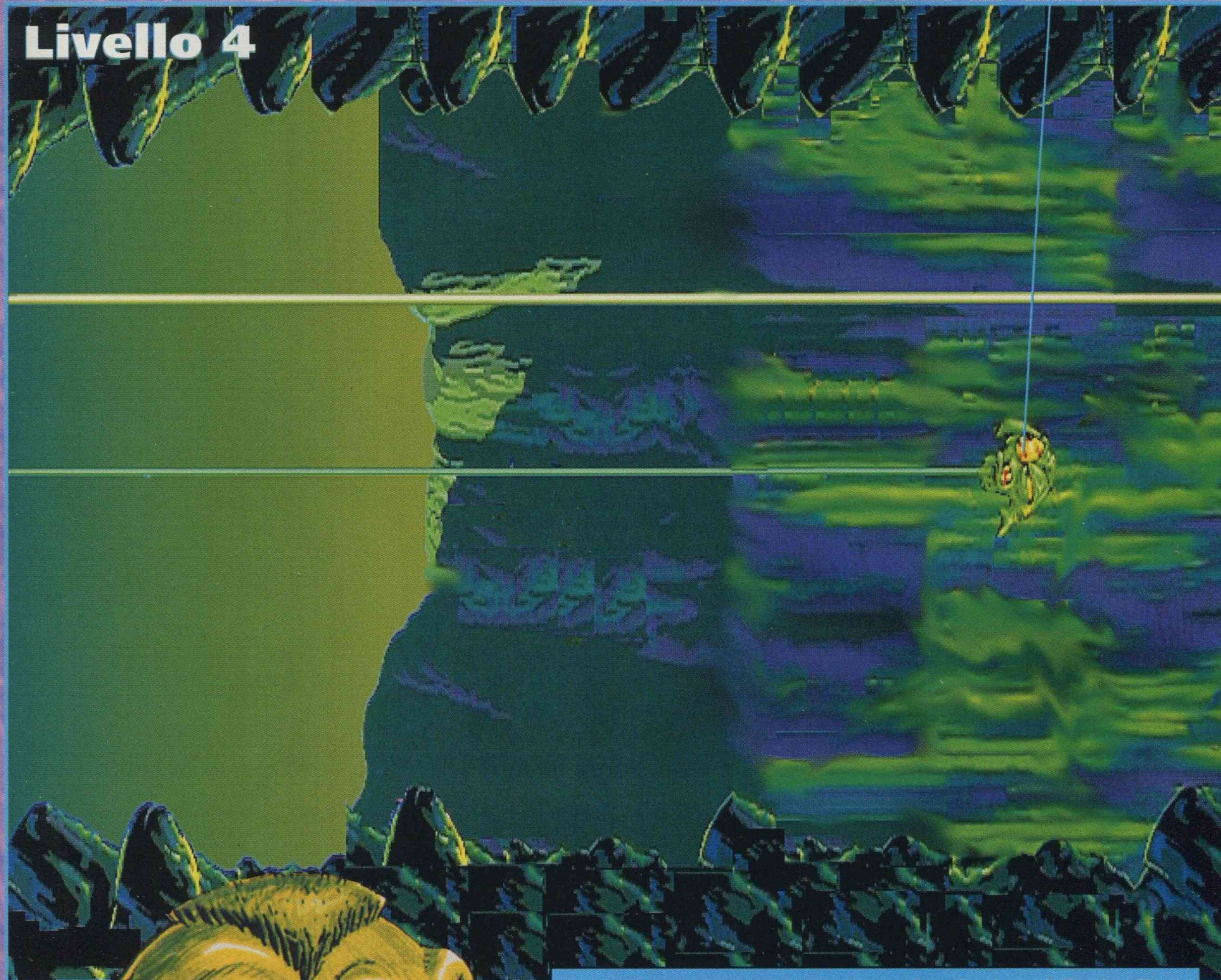
Non dimenticatevi di raccogliere la vita-extra attraverso il muro. Mentre fate questo, perché non tentare di raggiungere il punto energetico qui sotto e guadagnare un po' di tempo-extra?

Fate attenzione al terreno e tenetevi lontani dai muri rocciosi: se ci andate a sbattere contro, non soltanto perderete un sacco di tempo, ma danneggerete il sottomarino.

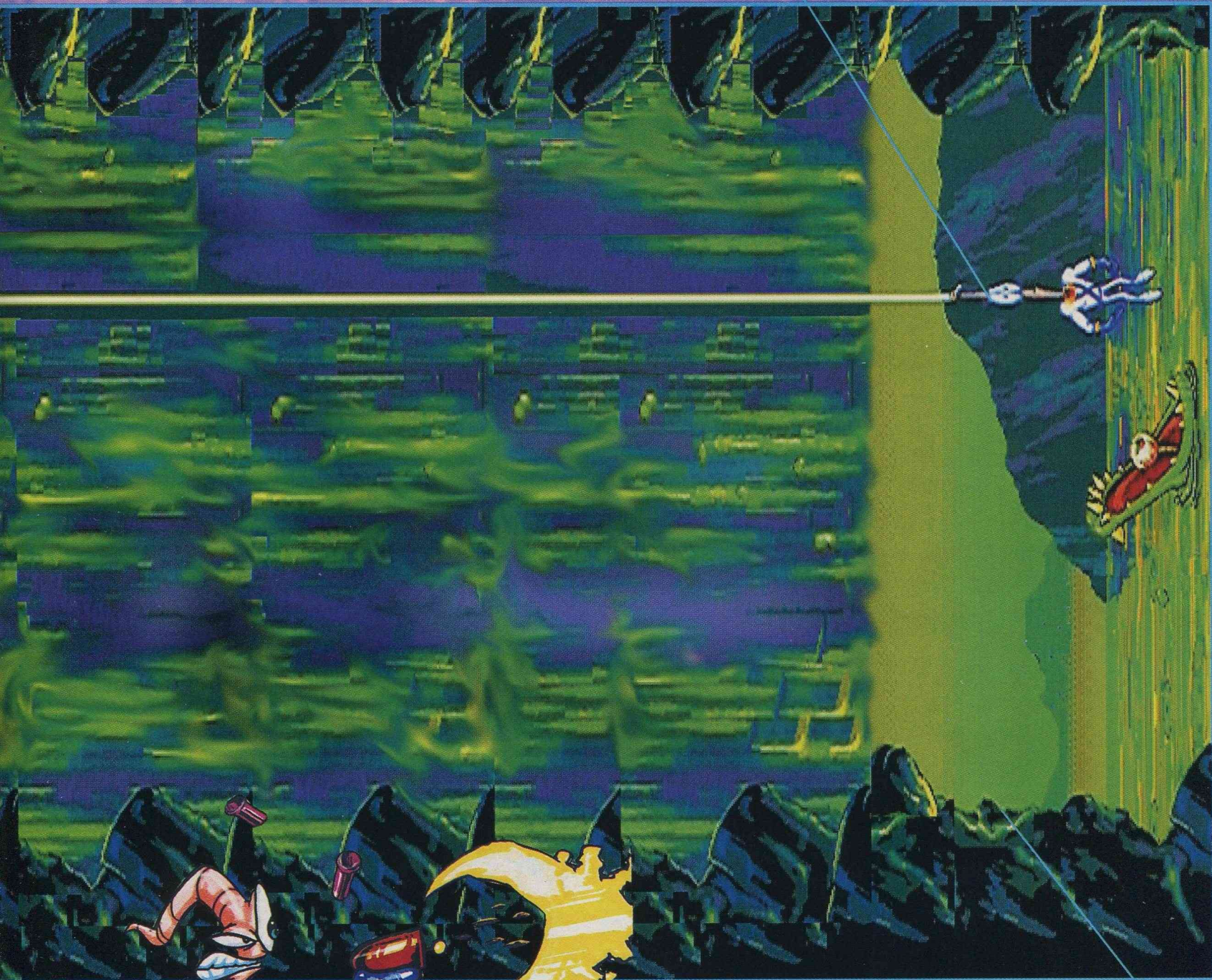
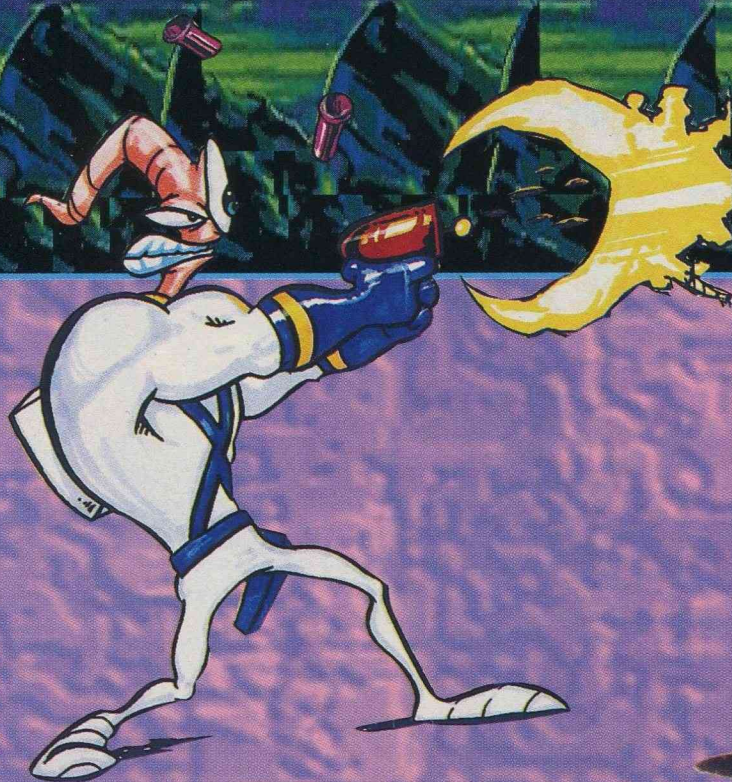
Quando raggiungerete la rete dovrete concentrarvi nel raggiungere il fondo il più velocemente possibile: non è il caso di perdere tempo.

Se riuscite a raggiungere questo punto con 15 o più secondi sull'indicatore, ce l'avete fatta: la cosa principale, ora, è riuscire a schivare i muri.

Una volta lasciato il veicolo, correte verso destra sparando all'impazzata, quindi osservate Bob cadere sul pavimento e correte a distruggere la sua boccia. Questo pesce è un vero idiota, credeteci.

SNOT A PROBLEM

Cercate di colpire dall'alto il Maggiore e fate del vostro meglio: se riuscite a indebolire la corda a cui è aggrappato, cadrà vittima dei malvagi servitori che tiene prigionieri nella pozza verde sottostante.

Benvenuti nel terribile mondo del salto con l'elastico, in cui il Maggiore Mucus cercherà di sbattervi contro i muri della caverna, mentre la vostra corda si fa sempre più sottile e vi avvicinate sempre di più alla pozza di fanghiglia in cui Mucus Phlegm Brain vi sta aspettando per farsi uno spuntino. Il Maggiore non si fermerà davanti a nulla pur di ottenere la vostra super-tuta e, per batterlo, dovrete cercare di distruggere la sua corda prima che vi faccia cadere nella pozza. Quindi, dovrete riprendervi un po' dalla nausea e combattere contro il terribile cervello. Ora siete a metà dell'intero gioco e vi lasceremo fare un po' di pratica con i livelli rimasti prima di tornare con la seconda parte della soluzione completa di Earthworm Jim!

CONTINUA IL MESE PROSSIMO

Non rimanete lì a guardare: fate qualcosa! Quando la vostra corda è tesa al massimo, cominciate a sparare al cervello nella fanghiglia, in modo da distruggerlo prima che mangi vivo il povero Jim!

Cercate di stare lontani dai muri della caverna o la vostra energia, colpendo i bordi affilati delle rocce, se ne andrà fin troppo in fretta.

1- Snow Barrel Blast

Purtroppo i vostri incubi non sono ancora finiti... Anzi peggioreranno! Questo mondo è coperto interamente di ghiaccio! Quindi state molto cauti a non scivolare giù da una piattaforma. Il primo passaggio segreto lo trovate appena sopra l'entrata di questo livello. Il secondo passaggio segreto lo trovate a sinistra del punto di salvataggio di questo livello, lasciandovi cadere in un burrone dopo avere ucciso un Krusha. Il terzo passaggio invece lo raggiungete sparandovi giù dalla botte accanto all'ape che piantona le 3 banane!

SNES

Eccovi la seconda e ultima parte di questa mega-soluzione. Ora niente e nessuno dovrebbe impedirvi di raggiungere la fine di questo capolavoro firmato Rareware/Nintendo, e di sconfiggere il guardiano di fine gioco che vi aspetta sul suo galeone. Dato che ci siete, e che vi abbiamo svelato tutti i segreti di Donkey Kong Country, cercate di trovare tutti i passaggi segreti del gioco per raggiungere il mitico 101%, noi lo abbiamo fatto, e vi assicuriamo che dà una soddisfazione non indifferente. Garantito!!!

6- Torch Light Trouble

In questo livello troverete un nuovo alleato: un pappagallo fornito di un potente lampada che illuminerà per voi queste oscure caverne. I passaggi segreti da trovare sono due e non sono difficili da scovare. Guardate bene le foto!

2- Slipside Ride

Le cose si fanno sempre più difficili. Dovrete scivolare su liane a senso unico (che vi fanno salire o scendere!!!). Un macello! Il primo passaggio lo trovate subito all'inizio ma dovrete rimbalzare su un mostriciattolo per raggiungere la liana. Il secondo passaggio è quasi evidente, ma la difficoltà sta nel riuscire a prelevare il barile che custodisce le due api. Il terzo passaggio invece si trova vicino alle tre api che custodiscono le liane.

3- Ice Age Alley

In questo livello, acchiappare un Expresso vi sarà di grande aiuto e assolutamente indispensabile se volete raggiungere tutti i passaggi segreti. Subito all'inizio, andate a sinistra ad acchiapparvi l'Expresso. Il primo passaggio segreto lo raggiungerete rimbalzando su tre aquile che passano formando un scala per raggiungere la botte. Il secondo passaggio segreto lo troverete alla fine e avrete assolutamente bisogno dello struzzo per raggiungerlo!!!

9- Rope Bridge Rumble

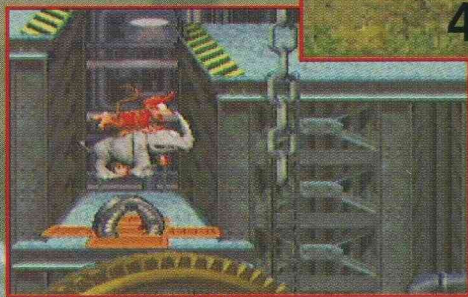
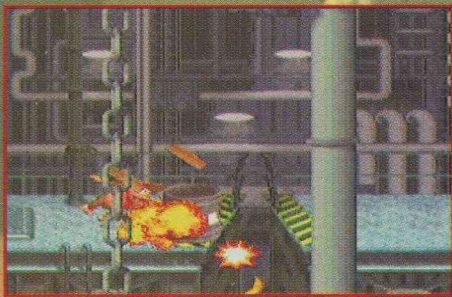
In questo livello il tempismo e la destrezza sono le due principale doti richieste per cavarsela. Esistono due passaggi segreti da trovare e non sono difficili! Per aiutarvi a trovare il secondo, saltate verso la banana sola-soletta in alto dello schermo.

10- Really Gnawty Rampage

È proprio vero che chi non muore si rivede!!! Non è molto difficile da battere ma state attenti è molto più svelto di prima e salta molto più alto. Con il giusto tempismo nei vostri salti e dieci colpi portati a segno, vedrete che il bruto non tornerà a infastidirvi!

1- Oil Drum Alley

In questo livello troverete ben 3 passaggi segreti. Ricordatevi che molti barili sono nascosti nei buchi per terra. Si trovano tutti molto facilmente usando barili o addirittura un rinoceronte che potete scovare nel primo burrone dopo il punto di salvataggio. All'inizio potrete anche scovare una stanza bonus distruggendo il primo barile di olio infiammato con un barile di TNT e buttandovi poi nella voragine.

1- Oil Drum Alley (4)
2- Trik Trak Trek (3)
3- Elevator Antics (3)
4- Candy's Save Points
5- Poison Pond
6- Cranky's Cabin
7- Mine Cart Madness (3)
8- Funky's Flights
9- Blackout Basement (2)
10- Boss Dumb Drum

2- Trik Trak Trek

Questo livello scoraggerà molti di voi ma per i più pazienti ci sono ben tre passaggi da scovare. Per arrivare al primo dovrete usare Dikky e vare un salto nel vuoto come già spiegato nel numero scorso (rotolata + salto). Per il secondo invece dovrete fare una piccola scorciatoia mentre la piattaforma sta andando, picchiando due toponi e saltando in questa botte. Il terzo invece si trova alla fine ma guardate bene l'immagine!

7- Mine Cart Madness

Questi livelli sono sicuramente quelli più odiati dai giocatori perché estremamente difficili, ma sono anche i più divertenti. Ci sono 3 passaggi da scoprire. Saltate su la liana per prendere il carrello e poi saltate verso l'alto dopo le tre prima banane. Per scovare il secondo passaggio dovrete saltare dalla cima di una collinetta e atterrare su un pneumatico. Per raggiungere il terzo invece, prima di saltare via dal carrello sulla piattaforma di destra, saltate invece a sinistra per cadere su un pneumatico e un altro passaggio segreto!

Kemkrock Industry

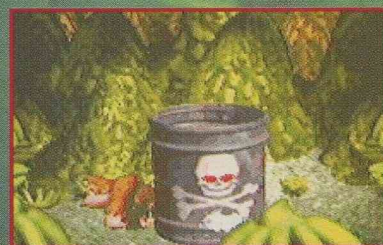
9- Blackout Basement

Completare questo livello potrebbe rivelarsi un'impresa ardua visti i gravi problemi di illuminazione!!! Ci sono due passaggi da trovare. Il primo si trova alla quarta piattaforma dopo il punto di salvataggio, mentre il secondo si trova all'uscita!

3- Elevator Antics

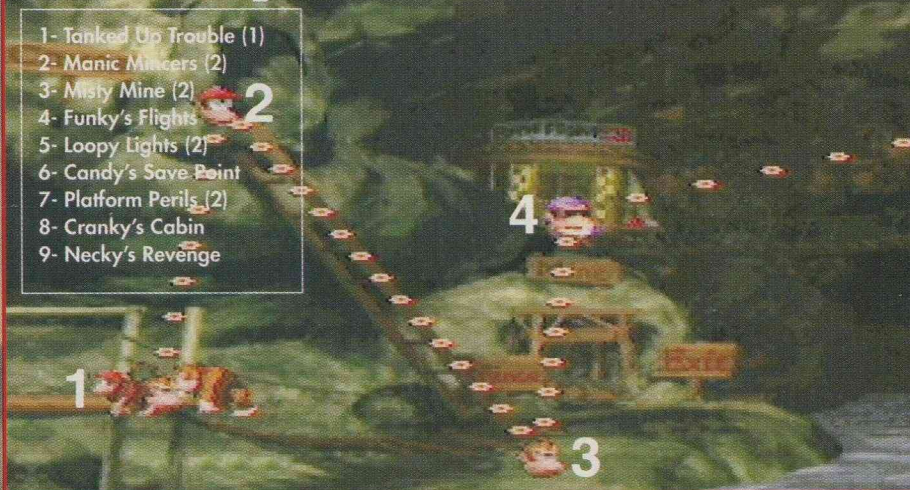
Anche questo livello è piuttosto difficile. Cercate sempre di avere Donkey con voi per ammazzare i mostri! Dovrete anche fare gli acrobati alla Indiana Jones saltando qua e la sugli ascensori! Ci sono ben tre passaggi segreti da scoprire. Per il primo dovrete fare un salto nel vuoto per raggiungere una liana. Per il secondo dovrete balzare fuori dallo schermo dove vi aspettano tre api vicino a delle liane, mentre il terzo vi aspetto sotto l'uscita!

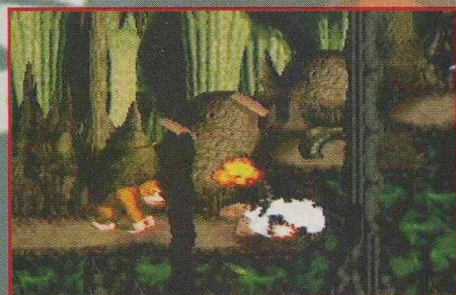
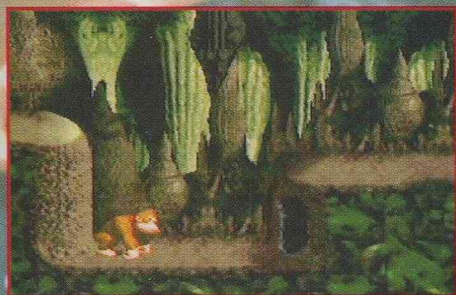
10- Boss Dumb Drum

Sicuramente il guardiano di fine livello più strano di tutto il gioco. Questo gigante barile di prodotti tossici cercherà di appiattirvi come una volgare frittella e poi vi manderà dei mostriciattoli a farvi compagnia. Evitate di farvi schiacciare e ammazzate tutti i nemici che vi lancia. Ripeterà l'operazione ben altre 4 volte prima di esplodere. Ah.. Tenetevi Donkey per la quarta sequenza perché dovrete ammazzare due mostri che Diggy non può uccidere!

1- Tanked Up Trouble (1)

SICURAMENTE, ASSOLUTAMENTE, CERTAMENTE il livello più ODIOSO di tutto il gioco!!! È difficilissimo e MOLTO frustrante!!! Portatevi dietro un pacco di vite se volete farcela! Comunque tra una vita e l'altra che perderete potete divertirvi trovando l'unico passaggio segreto del livello lasciandovi cadere nel primo tubo.

Chimp Caverns

1- Tanked Up Trouble (1)
2- Manic Mincers (2)
3- Misty Mine (2)
4- Funky's Flights
5- Loopy Lights (2)
6- Candy's Save Point
7- Platform Perils (2)
8- Cranky's Cabin
9- Necky's Revenge

2- Manic Mincers

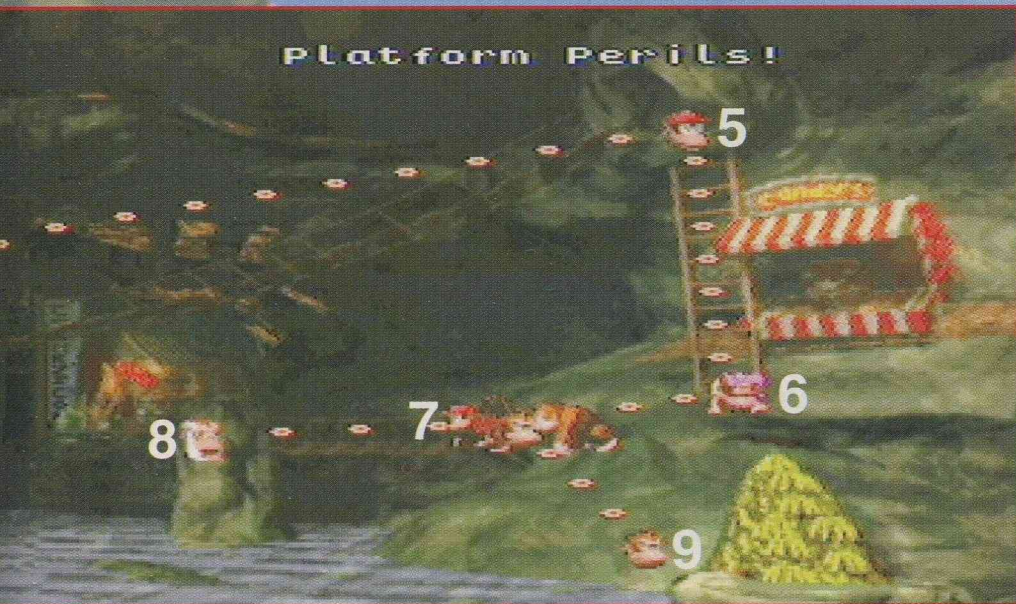
Dopo il precedente livello, questo vi sembrerà una passeggiata. Ci sono due passaggi segreti e non sono difficili da trovare.

3- Misty Mine

Questo livello non è particolarmente difficile ma dovete stare molto attenti perché c'è molta nebbia e potreste non scorgere alcuni nemici che vi si avvicinano. Ci sono due passaggi da scoprire: guardate bene le foto!

5- Loopy Lights

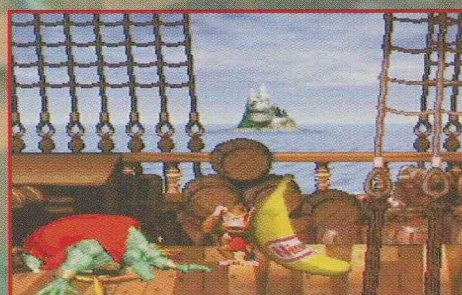
La difficoltà di questo livello sta nel riuscire a tenere accese le luce per non cadere nel vuoto o incappare in un nemico. Ci sono due passaggi segreti. Il primo si trova nel primo burrone mentre il secondo si trova dopo il punto di salvataggio!

9- Necky's Revenge

Eh sì! Anche lui ritorna per vendicarsi e, naturalmente, è incavolatissimo! Lancia molte più noci ed è più veloce. La tecnica rimane la stessa ma dovrete dar prova di maggiore destrezza e tempismo. Una volta mandato in paradiso vi rimane l'ultimo e più temibile incontro, ossia quello con il guardiano di fine gioco!

7- Platform Perils

Se vi dico che è l'ultimo livello mi credete? Eh eh eh... Ed è anche uno dei più difficili naturalmente, soprattutto la parte finale che richiede un tempismo fuori dal mondo!!! Comunque ci sono anche due passaggi segreti, uno all'inizio sotto di voi che sembra irraggiungibile. Andate sulla prima piattaforma e lasciatevi cadere sotto appena comincia ad andare avanti (quindi sulla sinistra!). Cadrete su un altra piattaforma che vi porterà a sinistra verso la botte! Il secondo invece vi aspetta verso la fine. Quando siete sull'ultima piattaforma e state per raggiungere l'uscita, saltate nel vuoto a destra e cadrete su un altra piattaforma con una bella botte che vi aspetta!

Gang-Plank Galleon

Eccovi finalmente davanti al mega-cattivone che vi ha rubato tutte le banane! È ora di fargliela pagare! Non è molto difficile da battere se seguite le nostre istruzioni. Innanzitutto potete colpirlo solo quando lancia la sua corona. I suoi attacchi si dividono in tre fasi. Nella prima, vi lancerà la sua corona e poi vi si scaglierà addosso finché non lo avrete colpito 3 volte. Poi cadranno delle palle di cannone dal cielo che dovrete evitare, non dimenticandovi poi di colpire per ben 3 volte l'immondo personaggio. Il fetente cadrà a terra e vi salterà fuori la schermata dei crediti... è una finta!!! Si rialzerà subito e tenterà di farvi la pellaccia saltando! Altre 3 botte e ce l'avrete fatta!

RANDOM

Anche questo mese vi presentiamo ben cinque pagine di trucchi, di password e di codici per Action Replay per i migliori giochi su 3DO, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD e Game Boy. Continuate a inviarci i cheat e le gabole che avete scoperto e non disperate: voi avete un problema, Game Power è la soluzione!

Way of the Warrior

Demolition Man

The Horde

Psycho Pinball

WAY OF THE WARRIOR

3DO

GIOCARE CON I BOSS

Allo schermo dei nomi potrete inserire questo codici per giocare con Kull:
A Gavin Jun 11 1970
Per giocare con High Abbott
J Rubin Jan 6 1970
Quindi andate nello schermo di selezione dei personaggi: i boss saranno nei box invisibili nell'angolo in basso a destra sullo schermo.

NOBUNAGA ALL'ULTIMA MODA

Per vedere Nobunaga indossare degli occhiali molto ganzi sullo schermo del round, usate soltanto i pulsanti A e C durante l'ultimo round per battere il vostro avversario.

DEMOLITION MAN

CODICE DI SANGUE

Nello schermo dei titoli premete il pulsante "R" e fate fare un giro completo alla croce direzionale in senso antiorario. Vedrete apparire quattro macchie di sangue sullo schermo: ora il gioco mostrerà schizzi di sangue ogni volta che colpite un nemico.

THE HORDE

SUPER TRUCCO

Per accedere ai trucchi elencati qui sotto dovrete tenere premuti A e B, quindi premere verso l'alto sulla croce direzionale e, ancora, premere Pausa. Quindi togliete la pausa al gioco.

PER GUADAGNARE 30.000 CORONE

In qualsiasi momento, durante il gioco, premete Sinistra, A, A, B, Sinistra, A, Destra, Giù. Togliete la pausa e guadagnerete ben 30.000 Corone.

PASSAGGIO DEI LIVELLI

Premete giù, A, sinistra, sinistra, giù, A, A, destra.

ACCEDERE A TUTTE LE ARMI

Dovrete inserire questo codice prima di entrare nel negozio delle armi (dato che è impossibile mettere in pausa il gioco quando siete dentro il negozio). Inserite il codice per guadagnare 30.000 Corone quindi premete B, Destra, A, Sinistra, Sinistra, Giù, Destra, A, A, Sinistra.

INVULNERABILITÀ

Premete B, Su, Destra, Giù, A, Giù, A, Destra.

PSYCHO PINBALL

MD

GIOCO EXTRA E PALLINA EXTRA

In qualsiasi momento del gioco premete Start, mettendo il gioco in pausa, quindi premete B, A, B, B, A, C, A, C: arriverete nella sezione arcade. Se premete giù, B, C, B, destra e destra, potrete ottenere una pallina extra.

DYNAMITE HEADDY

PER VEDERE LE ANIMAZIONI

Premete Start sullo schermo dei titoli e selezionate l'opzione "Menu": inserite B, A, B, C, B sul joypad uno e potrete gustarvi tutte le animazioni di Dynamite Headdy!

MORTAL KOMBAT II

CODICI PER L'ACTION REPLAY:

Energia infinita (giocatore 1) FFB6230078

Energia infinita (giocatore 2) FFB7130078
Crediti infiniti FFF4570015
Tempo infinito FFAB960099
99 vittorie per il giocatore 1 FFEEA40099
99 vittorie per il giocatore 2 FFEEA60099
Mostra sempre le fatality FFF0250011
Tempo illimitato per la fatality 00661A5555

"FERGALITY" DI RAYDEN

Andate nello schermo delle opzioni, posizionate il cursore su "Done" e premete sinistra, giù, sinistra, destra, giù, destra, sinistra, sinistra, destra e destra per accedere a un "test mode". Selezionate il Background 6 (the Armory) e selezionate "Oooh, Nasty". Selezionate Rayden nello schermo dei personaggi e, dopo aver battuto il vostro nemico, premete indietro, indietro, indietro e parata per compiere la Fergality.

URBAN STRIKE

CODICI ACTION REPLAY:

Vite infinite FF10DF0003
Selezione del livello FF10C3000X*
*X sta per il numero del livello desiderato.

EARTHWORM JIM

SCELTA DEI LIVELLI

Questo trucco vi permetterà di oltrepassare qualsiasi livello del gioco.
Premete Start per mettere il gioco in pausa; prendete il primo joypad e premete A, B, B, A, A+C insieme, A+B insieme, A+B insieme e A+C insieme. Questo vi porterà avanti di un livello quello che state giocando: potrete ripetere questo trucco quante volte volete.

Sparo al Plasma: C, A, B, C, A, B, A, C.
Un Continua Extra: A, B+L insieme, A, B, A, B, C, A.
1000 caricatori per le armi: A, B, B, B, C, A, C, C.
Vita-Extra: B, B, C, C, A, A, A, A.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Premete Start per mettere il gioco in pausa e inserite i seguenti codici:
Selezione dei Livelli: premete A, C, R, A, B.
Punti-Vita Infiniti: B, Su, B, B, A.
Stelle Infinite: Giù, A, B.
Zero Infiniti: B, A, B, Su.
Trucco Finale!: Destra, Su, B, A, Giù, B, Giù, Su, B.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

99 COLPI PER TUTTE LE ARMI

Usate sempre, per tutti questi trucchi, il joypad uno nello schermo dei titoli. A, B, Su, C, A, C, A.

NOVE VITE ALL'INIZIO DEL GIOCO

Destra, A, Giù, B, Destra, A, B, Su, Giù.

SCHERMO DEI RINGRAZIAMENTI

C, Destra, Giù, C, Destra, Giù, C, Destra, Giù.

PER GIOCARE ALLA VERSIONE ORIGINALE PER 2600

Giù, A (26 volte), Giù.

NBA LIVE '95

PERCENTUALE DI TIRO

Quando siete in possesso di palla, tenete premuto A e premete Start. Tutti i giocatori sul campo si immobilizzeranno tranno quello controllato da voi: d'ora in poi la vostra percentuale di tiro apparirà sullo schermo a ogni vostro lancio. Per tornare al gioco normale tenete premuto A e premete Start nuovamente.

BEAVIS & BUTT-HEAD

PASSWORD PER I BIGLIETTI DI GWAR

Nello schermo delle password premete aPjDY 5fF+D TkrEN. Arriverete nel soggiorno di Beavis & Butt-Head. Entrate nella stanza da letto e troverete un sacco di oggetti utili, compresi i biglietti di GWAR.

PIRATES OF DARK WATER

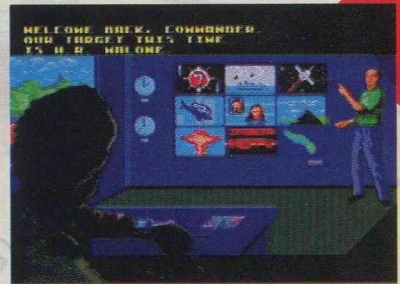
SELEZIONE DEI LIVELLI

Aggiungiamo alcune password a quelle che vi abbiamo fornito il mese scorso.

Citadel IITBDIA
Andorus SNIBBOR
The Maelstrom ALARTUS
Dark Dweller Lair RADARAL

ZERO TOLERANCE

PASSWORD:

Docking Bay
Livello 2 b5o8*/Ln?
Livello 3 DUo8R!KnK
Bridge
Livello 2 H5P8v!KnK
Engineering
Livello 1 fD3duPJuK
Livello 2 bF8**vPnz
Livello 3 bH3buvomU
Livello 4 HF8*uv)my
Greenhouse
Livello 1 WPCd/8Lk2
Livello 2 ar6*-*KFE
Livello 3 TLY*uv)qx
Bridge
Livello 2 Hn8*-vJqE
Reactor
Livello 1 OP3d-vOqi
High-Rise Rooftop
Livello 1 HUY88vLgy
High Rise

Urban Strike

Earthworm Jim

Zero the Kamikaze Squirrel

Zero Tolerance

NBA Live '95

Pirates of the Dark Water

Ecco: the Tides of Time

Sonic 3

Clay Fighter Tournament Edition

Indiana Jones Greatest Adventures

Mario is Missing

Pitfall: the Mayan Adventure

Piano 164	JPhUroDmp
Piano 163	driU*oDni
Piano 161	OLFzv3xni
Piano 160	xHD7t9?nQ
Piano 159	KDFyvoKvQ
Piano 158	cLoy/dD!7
Piano 157	Krpy/oDF!
Piano 156	aFFYCoLij
Piano 155	ULgysoKij
Piano 154	j8Fy3)Li!
Piano 153	KrJ7CsDp7
Piano 151	?LF5-KrQ
Sub-Basement	
Livello 1	VPD563LpC
Livello 2	Ybg/k)Lsj
Livello 3	V8A8naK!j
Livello 4	QXLf!CK!M
Livello 5	KrA*4CKvX
Livello 6	aLz*5CKtQ
Livello 7	Grh*VoJsS
Livello 8	GLz*4CKvX
Livello 9	oFqLDCYxi
Livello 10	TDFdEsKij
Livello 11	fzhhbQ?Krp

SONIC THE HEDGEHOG 3

STAGE SPECIALE SEGRETO

Prima che Sonic appaia completamente nello schermo dei titoli, premete Su, Su, Giù, Giù, Su, Su, Su, Su. Se avete inserito il codice correttamente dovreste riuscire a selezionare l'opzione di Sound Test nello schermo dei titoli. Cambiate la musica in "1F" e premete il pulsante C, quindi selezionate "Stage 2" e potrete accedere a uno stage speciale segreto.

ECCO: THE TIDES OF TIME

PASSWORD:

Crystal Springs	UEPMCVEB
Fault Zone	OZUNSKZA
Two Tides	KDKINTYA
Skyway	SZXHCLDB
Sky Tides	OZWIDLDB
Tube of Medusa	QSJRYHZA
Skylands	MULXRXEB
Fin to Feather	YCPAWEXA
Eagle's Bay	YCJPDNDB
Asterite's Cave	AOJRDZWA
Four Islands	UOYURFDB
Sea of Darkness	UQZWIIAB
Vent of Medusa	MMVSOPBB
Gateway	KDCGTAHB
Big Water	QQCQRDRA
Deep Ridge	UXQWJIZD
The Hungry One	WBQHMUE
Secret Cave	CHGTEYZE
Lunar Bay	QYSMHZZE
Black Clouds	CLOCVFZE
Gravitorbox	UIXBGWXE
Globe Holder	SBFPWWJE
Dark Sea	MXURVMLA
Vortex Queen	OKIMTBPA
Home Bay	CSNCMRUA
Epilogue	CEWSXKPA
Fish City	SGTDYSPA
City of Forever	WSSXZKVA

SUPER BATTLESHIP

PASSWORD:

Livello 2	C31D5
Livello 3	32FH42
Livello 4	7159BG
Livello 5	0007207
Livello 6	BDFHGF4
Livello 7	012745F
Livello 8	F2F406F8

CLAY FIGHTER TOURNAMENT EDITION

OPZIONI SEGRETE

Per cominciare, selezionate "Game Start": alla selezione dei personaggi, scegliete il vostro campione e premete Start, quindi, contemporaneamente, premete a sinistra la croce direzionale e Select. Se avete inserito correttamente il trucco apparirà uno schermo di opzioni che, fra le altre cose, vi permetterà di cambiare la difficoltà e la velocità.

CHAVEZ BOXING

NUOVO CAMPIONE

Per vedere il finale del Nuovo Campione dovrete battere tutti gli avversari. Quando l'arbitro alza il vostro braccio, tenete premuti i pulsanti X, Y, A, B, L, R e Select. Quindi premete Start: manterrete il vostro punteggio ma assisterete al finale come se aveste battuto il campione.

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

PASSWORD:

Livello 2	ΦΣΨΩ
Livello 3	ΩΔΣΦ
Livello 4	ΨΣΣΦ
Livello 5	ΔΦΔΩ
Livello 6	ΔΦΩΣ
Livello 7	ΦΔΦΨ
Livello 8	ΦΩΨΩ
Livello 9	ΔΨΦΩ
Livello 10	ΣΩΔΣ
Livello 11	ΦΨΔΦ

MARIO IS MISSING!

PASSWORD:

Ludwig's Place	
Beat Rome	BCD5L4C
Beijing	PC58NDB
Nairobi	DH6KL6Z
Moscow	YSWRL4 S
S. Francisco	7*6 S 36W
Iggy's Place	
Beat Athens	CFZFN6K
Buenos Aires	6CG15VI
Sydney	6D*2PLK
Mexico City	F*2 S MDK
Paris	T9H*6VD
Roy's Place	
Rio de Janeiro	FFD2CGQ
London	KYBZXSR
New York	9BXRPG7
Cairo	29YKMS4

EQUINOX

CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:
Tutte le armi disponibili: 7E1F13FF
Tutte le magie disponibili:7E1F15FF
Magia ed energia infinite:7E1FFDCE + 7E1FFC32

SUPER GHOULS'N'GHOSTS

CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:
Invulnerabilità 7E027603

SUPER STREET FIGHTER II

CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:
Energia infinita
7E0636B0 + 7E0531B0 + 7E0530B0
Timer immobilizzato
7E192999

TOTAL CARNAGE

CODICI PER L'ACTION REPLAY PRO:
Scudi infiniti per il Giocatore 1
7E046301
Scudi infiniti per il Giocatore 2
7E04AB01

DONKEY KONG COUNTRY

LIVELLO BONUS CON VITE-EXTRA
Giocate il primo livello (Jungle Hijinx), completatelo e uscite. Tornate successivamente nel livello e perdete tutte le vite. Fate passare la schermata di Game Over e, quando vedete Cranky, prendete il joypad uno e premete: Giù, Y, Giù, giù, Y. Arriverete in una caverna bonus in cui potrete impratichirvi con tutti i livelli bonus del gioco e uscire con le vite che avete raccolto! Vi basterà raccogliere, saltando, tre icone dello stesso animale e arriverete a uno degli stage bonus: potrete divertirvi e tornare indietro alla caverna per vedere gli altri livelli. Quando ne avete abbastanza, premete Start per mettere il gioco in pausa e Select: ricomincerete il gioco con tutte le vite che avete trovato.

PER TROVARE RAMBI IN BOUNCY BONANZA
Arrivate fino al buco della rana Winky e uscite. Entrate ancora nel buco con la rana. Questa volta saltatele sul dorso e poi scendete e uscite senza di lei. Cadrete nel passaggio con Rambi al posto di Winky!

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

PER GIOCARE ALLA VERSIONE ORIGINALE PER 2600
Nello schermo dei titoli, quando vedete volare il boomerang attorno all'opzione Start, premete Select, A, A, A, A, A, A, Select. Questo vi porterà direttamente all'originale versione del gioco per Atari 2600: avrete tre vite per completare il gioco, ma se le perdete tornerete allo schermo dei titoli.

EARTHWORM JIM

PER ACCEDERE A UN MENU DI DEBUG
Premete Start per mettere il gioco in pausa, quindi tenete premuto L e premete A. Lasciate i tasti insieme e premete B, X, A, A, B, X, A. Sullo schermo vedrete comparire delle foto in bianco e nero dei programmatori e di Jim. A questo punto vi basterà premere qualsiasi pulsante due volte consecutivamente per arrivare al menu di debug: potrete utilizzare diverse gabole, vedere tutti i livelli e molto altro ancora.

PASSAGGIO AUTOMATICO DEI LIVELLI
Mettete il gioco in pausa, in qualsiasi momento: prendete il primo joypad e premete: A, B, X, A, A+X insieme, B+X insieme, B+X insieme, A+X insieme. Se premerete i tasti abbastanza velocemente passerete al livello successivo: potrete ripetere il trucco tutte le volte che volete.

VORTEX

Selezionate l'opzione di password e usate questi codici per ottenere diversi effetti simpatici:

Vite infinite	JTTSJ
Selezione del liv.	CTGXF
Invulnerabilità	HVZSM
Munizioni infinite	WSVTQ

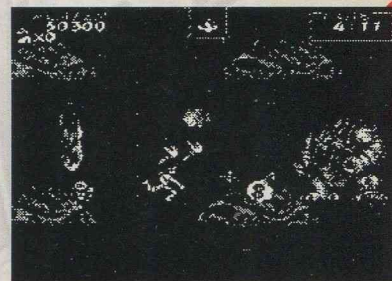
Dopo aver inserito correttamente questi codici vedrete il trucco che avete attivato lampeggiare per un attimo sullo schermo.

PASSWORD PER I LIVELLI

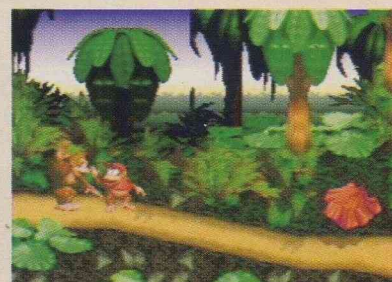
Cryston	YFGJW
Voltaire	RWXVP
Thermis	DHLNC
Magmeno	BGVRG
Vortex II	JNBTK
Trantora	XLQMB

POWER INSTINCT

OTANE GIOVANE
Nel menu di "Mode Selection", selezionate l'opzione "VS Mode". Tenete premuto A, B e Y sul primo joypad, quindi premete Start. Allo schermo di selezione dei personaggi il giocatore uno dovrà scegliere Otane. Tenete premuti L e R e premete uno degli altri pulsanti (A, B, X, o

Equinox

Super Ghouls 'n' Ghoust

Super Street Fighter 2

Total Carnage

Donkey Kong Country

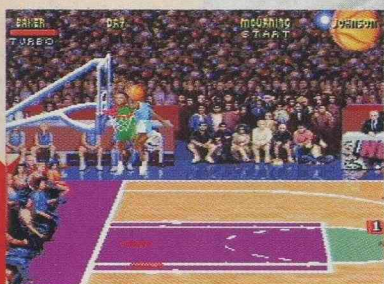
Vortex

Earthworm Jim

Super Bomberman 2

FIFA International Soccer

Topolino Mania

Super Mario Land 3: Wario Land

NBA Jam Tournament Edition

Y) per selezionarla. Fate scegliere al secondo giocatore il proprio personaggio e lo stage. Ora cominciate pure a giocare: noterete che Otane rimarrà giovane per tutta la durata dell'incontro.

(Nota: abbiamo provato il trucco in una versione beta del gioco e, di conseguenza, potrebbe non funzionare nella versione definitiva).

TAZMANIA

SELEZIONE DEI LIVELLI

Sullo schermo dei titoli premete Select e Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A (20 continua), oppure A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L (selezione dei livelli). Potrete così scegliere il livello di partenza della partita.

SUPER BOMBERMAN 2

ARMI EXTRA

Per cominciare il gioco con sei bombe, sei fiammelle, un guanto e un detonatore inserite 1111 sullo schermo delle password: in questo modo potrete tostare facilmente tutti i nemici!

BRUTAL

GIOCARE CON PERSONAGGI EXTRA

MCD

Ci sono due combattenti che, normalmente, non potreste selezionare: Karate Croc e Dalhi Llama. Se volete usarli in combattimento potete premere Su, Giù, A, B, C, C, B, A, Giù e Su sullo schermo dei titoli (Karate Croc), oppure C, A, B, A, L e A (Dahli Llama). Quindi sceglierli nello schermo di selezione dei personaggi.

TOPOLINO MANIA

SELEZIONE DEI LIVELLI

Potete provare questo codice di livello per avanzare nel gioco. Andate allo schermo di opzioni e selezionate il "sound test". Ascoltate la musica "Continue" e selezionate il suono "Appear": ora ascoltate "Take That", andate all'uscita e premete a sinistra sulla croce direzionale per circa cinque secondi. Un suono vi darà la conferma che il trucco ha funzionato e, ora, potrete selezionare il vostro livello di partenza. (le iniziali dei suoni che avete scelto formano la parola "Cat", cioè gatto). C'è, inoltre, un livello segreto nel gioco. All'entrata del castello del gigante, rimbalzate su un insetto per azionare una leva che è nascosta sopra di voi, quindi, tornate indietro verso sinistra e rimbalzate nuovamente sulle farfalle fino all'area segreta. Ora potrete vedere il cortometraggio animato "The Band Concert", creato nel '35. Se questo non vi basta, sappiate che c'è un altro livello segreto: uscite sulla destra dell'ascensore del livello Mad Doctor e risaltateci subito dentro: l'ascensore vi porterà fino in cima alla torre. Uscite verso destra e scoprirete un passaggio segreto sotto di voi. Saltate dentro il passaggio e prendete tutti i bonus mentre scendete. Una volta in fondo vedrete lo schermo rabbuiarsi e riuscirete a distinguere soltanto gli occhi di Topolino. Andate a destra e saltate per prendere le stelle. Quando avrete raggiunto l'ultima stella troverete un paio di orecchie di Topolino che vi regaleranno una vita-extra. Ora state attenti al Mad Doctor!

FIFA SOCCER

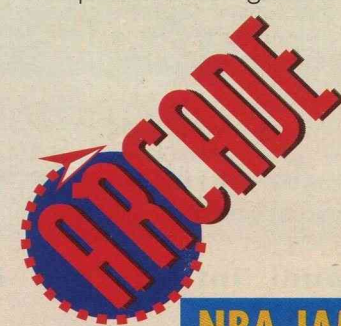
VIDEO SEGRETO

Entrate nello schermo di "Coaching/Stats" e selezionate o "Formations" o "Coverage" o "Strategy". Premete il pulsante A e potrete vedere un video che ha a che fare con l'opzione che avete scelto: veramente eccezionale!

S. MARIO LAND 3: WARIO LAND

VITE-EXTRA, TEMPO, MONETE E CUORI

GB

Mettete il gioco in pausa premendo Start: ora premete Select ben sedici volte. A questo punto, vicino alla testa di Wario, apparirà un piccolo quadrato nero. Tenete premuto il pulsante B e muovete con la croce direzionale l'icona su ciò che più vi interessa (vite, tempo, monete o cuori). Quando avete scelto premete verso l'alto o verso il basso per cambiare i valori. Poi premete Start e ricominciate tranquillamente a giocare!

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

PERSONAGGI SEGRETI:

Dominique Wilkins
DOM Apr 16
Hakeem Olajuwon
HAK Jan 21
Green
JDG May 31
Davis
WBD Aug 17

MEGA DRIVE

AERO
THE
ACROBAT

e d i m e d i a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,

CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,

SCOPRICI CON LA

MEGA DRIVE

edimedia

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA, CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE, SCOPRICI CON LA

MEGA DRIVE

PHANTASY STAR IV

THEME PARK

e d i m e d i a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,

CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,

SCOPRICI CON LA

Casa: SONY IMAGESOFT
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

Un'azione sotto porta, da notare il tuffo plastico del portiere.

Come sembra ormai diventata una regola nei giochi sportivi, non poteva certo mancare il telecronista.

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

MEGA DRIVE

Da che mondo è mondo, l'hockey su ghiaccio su MD è sempre stato targato Electronic Arts: la serie *NHL* è senza dubbio la migliore e i vari tentativi di altre case di realizzare buoni titoli dedicati a questo sport non hanno insidiato la leadership dell'EA. Oggi ci prova la Sony con il suo *ESPN National Hockey Night*, ma l'impressione è che, ancora una volta, lo scettro di re del ghiaccio non cambierà proprietario. Cominciamo a descrivere le opzioni: partita singola, torneo, campionato, possibilità di vedere il campo lateralmente o dall'alto alla *NHL* e modalità "Challenge" (una sorta di tiro a segno contro la porta avversaria e una corsa per completare un giro del campo nel minor tempo possibile). Una volta scesi sul rink ci si trova di fronte a una simulazione davvero ben riuscita: la grafica è molto buona, con animazioni ottime, un'elevata velocità di gioco, intelligenza degli atleti di alto livello e anche una buonissima giocabilità. Però un pochettino ci si può, e ci si deve lamentare, dato che risulta quasi impossibile effettuare le millimetriche acrobazie che vi permettevano di aggirarvi come delle bisce tra i giocatori avversari inoltre, a volte, i passaggi risultano imprecisi. I portieri fanno il loro dovere in maniera decente e i loro migliori interventi sono sottolineati da frasi campionate e altre "performance" del telecronista si fanno sentire sia prima che durante l'incontro. Buon secondo posto, ma *NHL '94* è un gradino più in su.

• Paddy

L'ingaggio è un momento intenso in una partita di hockey. Il possesso del disco può garantire una segnatura.

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

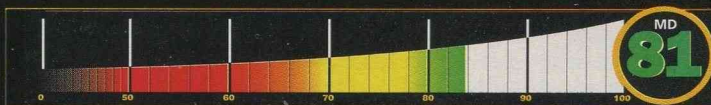
Se gli hockey su ghiaccio dell'EA sono *Street Fighter II*, allora *ESPN National Hockey Night* è senz'altro *Mortal Kombat II*: più corposo come giocabilità e abilità tecnica e tattica il primo, più appetitoso graficamente il secondo. *ESPN NHN* ha sprite - e campo di gioco - di dimensioni maggiori, due modi di vedere la vasca di ghiaccio, animazioni più apprezzabili proprio perché i giocatori sono più grandi; il sonoro è di fattura migliore per quanto riguarda i campionamenti, ma gli effetti sono preferibili in *NHL*. Tuttavia si ha la netta sensazione che proprio la pluripremiata saga dell'EA sia stata il punto di riferimento nella creazione di questo titolo e l'impressione è confermata anche dai comandi, pressoché identici nei due giochi. Il gioco nel complesso è divertente e lascia abbastanza soddisfatto l'appassionato dello sport, ma le realizzazioni dell'EA - e *NHL '94* in particolare - hanno qualcosa di più in termini di velocità, manovrabilità degli hockeisti e opzioni...

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ (7/10)
Buona la manovrabilità dei giocatori ma il controllo risulta a volte impreciso, così come i passaggi. *NHL* è di un altro livello

GRAFICA (8/10)
Sprite grandi e bene animati, due possibilità di visualizzare il campo e alcuni tocchi di classe come il ghiaccio che schizza nei cambi di direzione: buona

SFIDA (8/10)
Amichevoli, campionato, sfide di abilità: molta carne al fuoco e ben tre livelli di difficoltà. E poi si può giocare anche in due

SONORO (7/10)
Ottime le frasi campionate, decenti gli effetti sul ghiaccio, non troppo convincente il suono dell'immancabile organo. Si poteva fare di più

SOTTO CONTROLLO

Casa: **KONAMI**
N°Giocatori: **1-4**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **4**

WACKY SPORTS CHALLENGE

Notare il pregevole gesto atletico del terzo concorrente da sinistra. Grande!

I personaggi dei Tiny Toon vestono i panni di tagliaboschi e si accaniscono a colpi d'ascia contro i tronchi.

Il sodalizio fra la Konami e i personaggi dei Tiny Toon continua più solido che mai: dopo la pubblicazione di *Acme All-Star* per Mega Drive, ora tocca al Super Nintendo ospitare i celebri animali dei cartoni Warner Bros. Tuttavia, se sul 16 bit Sega l'accento era posto sugli sport di squadra, in questo caso siamo di fronte a un insieme di discipline individuali, sullo stile del filone di giochi "olimpici" di gran voga negli anni '80, dal *Decathlon* di David Crane a *Summer* e *Winter Games*. Naturalmente la componente sportiva di *Wacky Sports Challenge* è opportunamente reinterpretata secondo il carattere dei personaggi che ne sono protagonisti: il risultato di questa operazione è una serie di discipline (dodici, per la precisione) che si situano fra l'eccentrico e l'improbabile.
La cartuccia è compatibile con l'adattatore Multitap che permette a quattro giocatori di cimentarsi contemporaneamente nelle prove: il gioco è articolato in quattro livelli di difficoltà che però non sono selezionabili a priori, ma vanno affrontati progressivamente. Al livello più semplice bisogna superare le prove di sei discipline, mentre al livello più completo

WACKY SPORTS CHALLENGE

I personaggi dei Tiny Toon sono particolarmente adatti a cimentarsi in discipline che reinterpretano in chiave eccentrica le autentiche specialità sportive. Il risultato è un gioco che sa offrire esilaranti momenti di intrattenimento a patto però che sia affrontato in compagnia di altri concorrenti "umani". Sfidare i personaggi controllati dalla CPU si rivela ben presto un'esperienza poco appagante; ma quando ci si riunisce in quattro intorno al monitor (con Multitap) si può trarre da *Wacky Sports Challenge* il massimo del divertimento. La comicità delle situazioni e la struttura semplice e immediata, poi, rendono questo gioco particolarmente adatto a fare avvicinare al joypad anche che non abbia mai avuto precedenti esperienze videoludiche. In genere si tende a giustificare i titoli di bassa qualità affermando "sono rivolti a un target di giovanissimi", come sei i più piccoli apprezzassero i brutti giochi. Questo invece, nonostante un'inclinazione verso l'utenza meno smaliziata, è un gioco onesto e realizzato con cura.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 7/10
Il sistema di controllo garantisce sempre una buona padronanza sulle performance dei personaggi

GRAFICA 7/10
Lo stile grafico riproduce efficacemente i tratti tipici delle animazioni dei Tiny Toon

SFIDA 7/10
La struttura di gioco è molto lineare e quindi un po' ripetitiva, ma gli aficionados dei giochi "olimpici" lo apprezzeranno

SONORO 7/10
Pur non eccellendo per originalità o realizzazione tecnica, la colonna sonora e gli effetti garantiscono un adeguato accompagnamento alle gesta sportive

SNES **75**

SOTTO CONTROLLO

P.S. Il seti di comandi è riconfigurabile a piacere

Per saltare/sparare/lanciarsi... ecc.

Per controllare i personaggi

Per aumentare l'energia accumulata

OLIMPIADI ALTERNATIVE

Wacky Sports Challenge è, come avrete potuto capire, un gioco molto eterogeneo. Per trattarlo in modo completo sarebbe necessario suddividere la recensione in dodici mini-recensioni, una per ognuna delle discipline presenti. Essendo però questa soluzione francamente eccessiva, abbiamo pensato di proporvi una breve panoramica, in stile "Bignami", degli eventi sportivi compresi in questa cartuccia. Non ci sono tutti e dodici, per motivi di spazio, ma compaiono alcuni dei più eccentrici che potranno darvi un'idea indicativa anche di quelli mancanti.

FREESTYLE SKIING

Lo scopo è quello di raccogliere il maggior numero di bandierine, evitando gli ostacoli e imboccando i trampolini per saltare. Colpendo gli avversari li si può trasformare in palle di neve (il che fa guadagnare punti), ma attenzione: loro possono fare lo stesso (e allora sono punti in meno).

HAMMER BASH

Qui si tratta di martellare, martellare, martellare e martellare. A ogni martellata si fa partire un razzo che deve almeno raggiungere l'altitudine di qualificazione o (meglio) svettare su quelli lanciati dagli avversari. Premendo il pulsante si può prolungare la traiettoria aerea del razzo.

ICE CREAM TOSS

I personaggi voltano le spalle al giocatore e prestano attenzione a un palcoscenico su cui scorrono (secondo pattern differenti) vari bersagli. Ognuno ha un mirino di un colore diverso che deve essere posizionato con tempismo, calcolando la traiettoria dei proiettili, per mandare a segno i gelati.

LOG CUTTING

Disciplina mutuata dalle tradizioni dei boscaioli americani, il Taglio dei Tronchi richiede una solida e frenetica azione sui pulsanti A o B, per incanalare l'energia necessaria a sezionare il maggior numero possibile di ceppi. Raggiunta l'energia necessaria si può liberare il colpo d'ascia con il pad.

OBSTACLE COURSE

Usando la solita tecnica "Parkinson" sui pulsanti A o B, bisogna sopravanzare gli avversari raccogliendo il maggior numero di bonus ed evitando buche e ostacoli. È possibile agire scorrettamente andando a sbattere contro gli altri corridori, che in questo modo perderanno i bonus raccolti.

SWIMMING

Anche in questo caso l'obiettivo è quello di raccogliere i bonus, solo che la competizione si svolge sott'acqua: bisogna quindi amministrare oculatamente la riserva d'aria, riportandosi di tanto in tanto in superficie per tirare il fiato (croce direzionale verso l'alto). Attenzione agli squali.

WEIGHT LIFTING

Bisogna sollevare i pesi al di sopra della propria testa nel minor tempo possibile. I soliti tasti A e B, premuti ripetutamente a grande velocità (non sfondate il joypad!), consentono di accumulare la forza necessaria per l'impresa. Sollevando il peso prima degli altri si accede a un bonus stage.

CHICKEN DASH

Questo è incredibile! Un enorme elastico assicurato a due ceppi viene caricato progressivamente e quindi liberato: il personaggio è così proiettato verso la destra dello schermo. Deve percorrere più spazio possibile senza però superare il bordo dell'altipiano, pena il solito salto nel vuoto.

---

sono presenti tutti i dodici eventi. Portare a buon termine una disciplina, qualificandosi e guadagnando l'accesso alle fasi successive, significa realizzare un punteggio uguale o superiore al livello di qualificazione, comunicato durante le fasi di briefing che introducono ogni competizione. In ogni partita il giocatore ha tre possibilità per qualificarsi, se fallisce ritorna alla schermata di partenza e deve consumare uno dei tre "continua" disponibili, per ricominciare una nuova partita dall'ultima disciplina completata; una volta terminati i "continua", però, un'eventuale qualificazione mancata obbliga a ricominciare tutto dall'inizio. Gli eventi comprendono il Tiro al Bersaglio coi Gelati, il Lancio con l'Elastico, il Sollevamento Pesi, il Lancio del Martello, la Corsa ad Ostacoli, il Volo col Deltaplano, lo Sci Freestyle, il Salto con l'Asta, il Bungee Jumping, il Nuoto, il Taglio dei Tronchi, la Gara di Martellate. I nomi sono abbastanza espliciti e danno un'idea del genere di sport che rappresentano: la tecnica richiesta, generalmente, è un misto di tempismo e di rapidità di esecuzione.

•*Pentothal*

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)

Questa è la gara di martellate: si aspetta il via...

...e questi sono i razzi fatti partire dalle martellate: l'arbitro sorveglia.

Bugs Bunny è ancora a secco di punti: per incrementare lo score dovrà trasformare gli avversari in mini-slavine, raccogliere le bandierine rosse e fare dei bei salti.

Casa: PANTHER SOFTWARE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

SPACE GRIFFON VF-9

Il virus che si è scatenato ha colpito un vostro compagno.

Ecco una bella avventura in stile *Dungeons & Dragons*! Pur non avendo tutti gli elementi propri di questo mitico passatempo, *Space Griffon* ha, comunque, come dote per il suo connubio con la PlayStation un notevole intreccio di trama: su una base lunare un virus infettivo si è ribellato ai suoi creatori facendo strage di vite umane, e voi, insieme ad altri cinque soldati specializzati, sarete inviati a bordo di varie unità trasformabili alla Battletech, a ristabilire l'ordine massacrando un folle scienziato che vi scaraventerà contro droidi, mostriciattoli e robot, alla scopo di accoglervi calorosamente e mettervi a vostro agio... Alla guida del vostro mech potrete usufruire di varie trasformazioni: il modo cruise (velocissimo), assault (er mejo) o combat (cattivo ma lento); ognuno dei tre stati ha notevoli peculiarità, ad esempio: la stessa arma (tra le quali i laser attingono energia dalla vostra unità) cambierà potenza a seconda della forma che state utilizzando! Il computer di bordo vi segnalerà la presenza e i dati di qualsiasi elemento di interazio-

L'ABITO NON FA IL MONACO

Potrete usare il vostro mezzo con tre diversi assetti, a seconda della situazione.

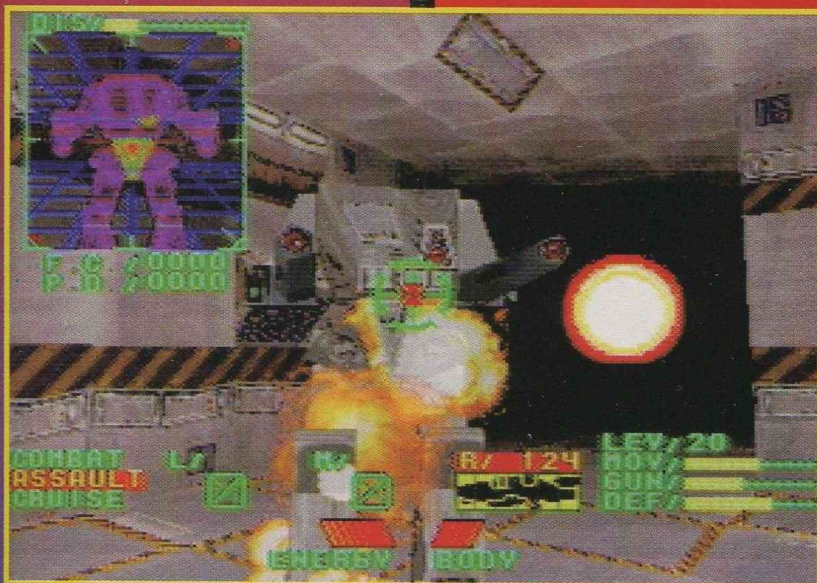
COMBAT

Utilizza appieno le armi del mecha, riducendo drasticamente il movimento e abbassando le difese.

ASSAULT

Aumenta notevolmente la velocità e la difesa, a lieve discapito degli armamenti.

CRUISE

Per gli spostamenti rapidi, ha al massimo i livelli di mobilità e difesa; le armi sono utilizzabili solo se preselezionate.

A volte bisogna usare la forza per farsi strada tra i pericolosi cunicoli.

Si può alzare lo sguardo fino a vedere tutto il soffitto, bella definizione vero?

PIACERE DI CONOSCERLA

Ecco il gruppo d'assalto al gran completo per l'ultima missione.

...1

...2

...3

e 4

ne, centrandolo automaticamente con un'icona che cambierà colore a seconda della distanza, oltre alla mappa del livello che state visitando e, all'occorrenza, ai dati del nemico col quale ingaggerete il combattimento. Il tutto è poi rivoluzionato dall'elemento "umano", che si concretizza con la sorte dei vostri compagni e con le varie chiacchierate - purtroppo in giapponese- nel corso della missione. Il volto dei vostri amici, infatti, apparirà sullo schermo, disegnato in un simpaticissimo stile manga durante i dialoghi che, ahimé, anche volendo non si potranno interrompere in alcun modo; il tempo di affezionarvi a quei piccoli ritratti parlanti, e i loro crudeli destini, narrati tramite l'ausilio di coinvolgenti sequenze semi-animate, commuoveranno anche il più duro di fra voi, vecchi mercenari delle galassie! Forse un difetto di *SG* sta proprio nel fatto che l'intera avventura si svolge in maniera lineare e quasi prefissata, lasciando alla strategia personale dettagli di poco conto che non potranno modificare alcunché nella totalità degli eventi... D'altra parte, il fatto di essere accompagnati un po' per volta, tra un combattimento e l'altro, all'interno di una storia ricca e complicata riesce comunque a trascinare il giocatore dentro gli eventi, rendendolo partecipe di vittorie e tragedie. Per il resto: eccezionale la prospettiva in prima persona e di grande impatto gli scenari; la cifra impressionante di nemici, armi (ben diciotto!) e informazioni (fortunatamente in inglese) sparse ovunque, più cinque salvataggi aggiungono non poco al fascino dell'avventura in questione. Al solito, avrete da tenere d'occhio la carica del vostro mech e i suoi scudi, inoltre i livelli di potenza dell'unità aumenteranno al passo con le esperienze fatte sul campo di battaglia. A proposito: il codice per liberare la bella Mary da un impianto criogenico è 03050, segnatevelo poiché vi verrà comunicato in giapponese, che essendo la mia seconda lingua madre vi avrà forse evitato una noiosissima ricerca... Modestamente la classe non è acqua!

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

Dietro a portoni automatici potrete trovare degli utilissimi oggetti.

Durante lo scontro finale dovrete vedervela con lo scienziato mutato dal virus che si è impadronito di un'esoscheletro uguale al vostro.

SPACE GRIFFON VF-9

Se il titolo in questione fosse stato tradotto in inglese o se semplicemente avessero aggiunto i sottotitoli, il mio giudizio sarebbe sicuramente stato più alto, ma è proprio per la struttura di gioco (che fa del suo punto di forza i frequenti dialoghi tra i personaggi, con una notevole continuità di gioco), che il voto finale ne risente non poco. Nel complesso il tutto è stato ben realizzato: un buon numero di livelli con combattimenti e mostri in difficoltà crescente ma sempre ben calibrata, ottima varietà di armi, bonus, dettagli grafici e strabiliante fluidità di gioco. Utilissimi i cambi di velocità del mech dovuti alle relative trasformazioni, che rendono il gioco più scorrevole che mai (gli spazi ampi si possono percorrere molto rapidamente, mentre nei momenti salienti è utile un movimento regolare). Forse manovrare il modulo combattivo di turno è un tantino ostico, ma con questo grado di realismo non credo potesse andare diversamente.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ	GRAFICA	SFIDA	SONORO
8/10	9/10	6/10	8/10
Non è propriamente immediata, ma il risultato finale è buono	Un ottimo mix tra cura del dettaglio e fluidità di gioco	Nella media, i più bravi lo finiranno in una settimana	Musiche assenti durante l'azione, ma gli effetti sonori sono eccellenti.

SOTTO CONTROLLO

- Per sparare
- Movimento laterale(sinistra)
- Movimento laterale (destra)
- Per trasformarsi
- Per muoversi
- Per alzare/abbassare la testa
- per prendere oggetti e selezionare armi
- Opzioni
- per confermare una scelta
- Per la mappa e il mirino

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

Questi vermoni sono forse i nemici più belli e meglio realizzati dei primi livelli: uno spettacolo per gli occhi!

Subito dopo dovrete affrontare questi due super-fiori che lanciano blastate micidiali: distruggeteli con il super-colpo.

Di fianco potete vedere il boss del 2° livello; *sopra*, ancora i vermoni.

Questi robot tartaruga si riveleranno molto difficili da abbattere!

Per passare dovrete sparar sui meccanismi a elica vicino ai cancelli.

VIEW POINT

La SNK continua la sua politica di sviluppo di titoli per il Neo Geo (in questo caso per Neo Geo CD) e Coin-Op.

Naturalmente la conversione è assolutamente identica al *View Point* che abbiamo giocato al bar o in sala giochi: livelli, grafica, sonoro, velocità (con qualche piccola eccezione), mostri di fine livello, bonus, ecc.

La visuale 3D isometrica (vi ricordate *Zaxxon*?) è veramente originale e ben realizzata e permette una profondità di visuale che spesso viene negata ai titoli "dall'alto" o "di lato", come gli sparatutto più classici e tradizionali. Tuttavia, talvolta, può trarre in inganno il giocatore meno esperto e confondere la vista: *View Point* è un gioco in cui la famosa tradizione degli Ipno-Colpi di *Defender* (colpi che sono totalmente invisibili al giocatore e che fanno perdere una vita quando meno ce lo si aspetta...) viene mantenuta intatta e integra, purtroppo...

Le eccezioni di cui parlavo prima riguardo alla velocità del gioco si manifestano quando ci sono molti sprite e molte animazioni su schermo: i rallentamenti (anche se pochi) sono sensibilmente fastidiosi e tolgono, inevitabilmente,

BOMBA CHE TI PASSA...

I bonus che troverete in *View Point* sono di due tipi: le bombe e i power-up. Le bombe, a loro volta, si dividono in tre tipi diversi:

BOMBA DI FUOCO

Un'ondata di fuoco che prende tutto lo schermo distruggerà i vostri nemici difendendovi dai colpi (Grande F).

MISSILI TELEGUIDATI

Una caterva di missilozzi andranno a cercarsi i nemici più sugosi per farli fuori quanto prima (Grande H).

BOMBA A ONDA D'URTO

Un'ondata di energia bluastra si irradierà dalla vostra nave su tutti i nemici che vi circondano (Grande W).

Ecco, invece, i tipi di power-up che potrete raccogliere:

BARRIERA

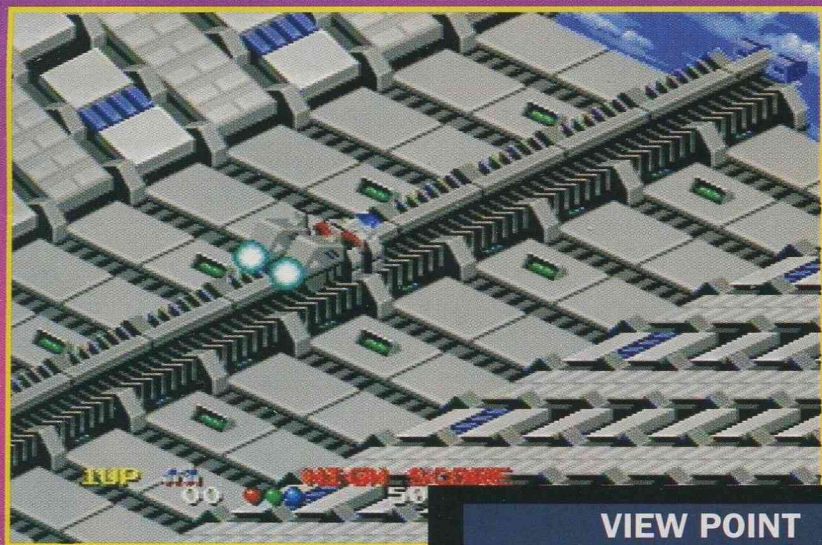
Con questo bonus verrete protetti da colpi e collisioni con i nemici, per un limitato numero di colpi.

1-UP

Una bella vita-extra è proprio quello che ci vuole, in alcuni casi, anche se la presenza dei "continua" infiniti rende questo bonus abbastanza superfluo.

STELLA

Un bonus che aumenterà notevolmente il vostro punteggio (ben 3.310 punti, strana cifra vero?).

Il boss finale del primo livello: come vedete, ai programmatori della SNK non manca certo la fantasia grafica per inventarsi mostri e nemici originali.

Queste colonne semoventi tenteranno di chiudervi il passaggio.

La sezione del fiume è graficamente una delle più belle del gioco.

qualche punto alla valutazione del prodotto, sebbene la giocabilità ne rimanga quasi intoccata. Inoltre, quando si affrontano i boss di fine livello, bisogna aspettare due o tre secondi di caricamento dal CD (oltre che spezzare la concentrazione del giocatore non permette un fattore sorpresa: quando vedete il CD che scarica dati, sapete già automaticamente che sta per arrivare il guardiano!). Nonostante questi piccoli problemi, comunque, il gioco è validissimo e molto divertente: i cinque livelli di difficoltà permettono a tutti di tentare l'impresa e, in particolare, il quinto rappresenta il livello di difficoltà che era stato scelto per il Coin-Op (una via di mezzo tra il livello "Normal" e il livello "Hard"). Quando si finisce una partita si può scegliere di utilizzare uno degli infiniti "Continua" oppure andare nella schermata di Game Over e salvare la propria posizione in modo da poterla ricaricare più avanti (cosa decisamente importante vista la difficoltà di certi punti).

Dovrete armarvi di molta pazienza perché vi troverete ad affrontare delle situazioni difficili che possono ripetersi anche una ventina di volte prima di essere superate: già soltanto il boss del secondo livello è in grado (a livello "Easy") di sopportare tutte e tre le "Smart-Bomb" e una caterva di colpi senza neanche batter ciglio. Ma se siete dei veterani dello sparatutto, se avete giocato a *View Point* in sala giochi sognando di averlo in casa vostra e se avete sempre ammirato la grafica poligonale con cui sono stati realizzati sprite e nemici vari, allora vi consigliamo senza riserve di acquistare questo titolo, che potrà regalarvi molte ore di puro divertimento!

• *Scarlet*

VIEW POINT

È un vero peccato che l'azione di gioco, fluida e scorrevole, godibilissima, venga spezzata dal caricamento dei boss di fine livello e dai rari ma notevoli rallentamenti in certi punti particolarmente "affollati" del gioco: se non fosse per questi inconvenienti e, soprattutto, se il livello di difficoltà fosse leggermente più abbordabile (in certi casi si rivela veramente frustrante dover ripetere una certa sequenza dall'inizio più di venti volte), ci troveremo di fronte a un sicuro ed eccezionale power-game, uno sparatutto veramente degno della tradizione dei grandi titoli per le console casalinghe. La grafica, inoltre, è realizzata, come già detto, con poligoni colorati e ombreggiati, particolare che aggiunge profondità al titolo. La giocabilità è perfetta e il sonoro è assolutamente eccezionale ("One, two, three, four!", grandissimo!). Se uscisse un *View Point 2* in cui venissero mantenuti tutti gli aspetti positivi e limati i piccoli difetti, varrebbe la pena di comprare un Neo Geo CD solo per poterci giocare!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

NEO GEO CD

GIOCABILITÁ 8/10

Veloce, giocabile, divertente, fluido e pieno di nemici realizzati con fantasia e molta cura

GRAFICA 9/10

La realizzazione grafica è originale e molto ben fatta: non mi stancherò mai di vedere i nemici poligonali

SFIDA 9/10

Gli "Otaku" degli sparatutto troveranno davvero pane per i loro denti: se l'avete giocato al bar sapete di cosa sto parlando!

SONORO 9/10

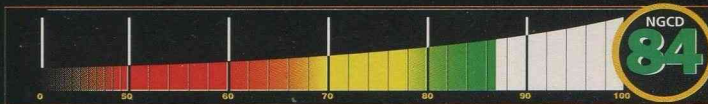
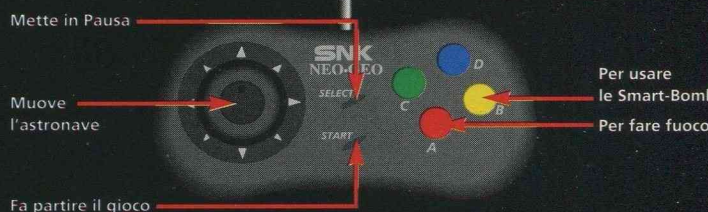
Mai sentita una colonna sonora così azzeccata e così "pompata" su uno sparatutto! Grandiosa: viene voglia di mettere in pausa e ballare!

SOTTO CONTROLLO

Correte a prendere la barriera o il pesce vi renderà la vita difficile.

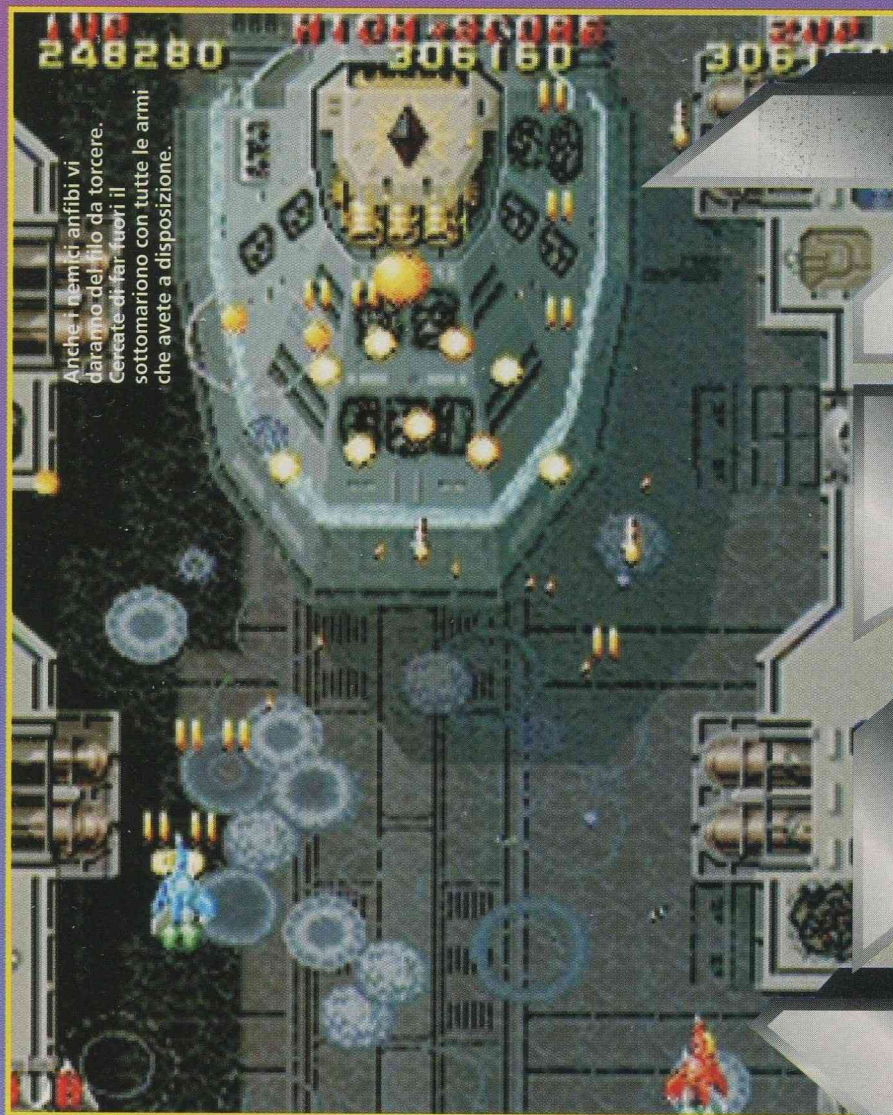
Attenzione! Per leggere in maniera corretta queste pagine, girare la rivista!

RAIDEN

Casa: SEIBU
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

All'insegna del classicismo ecco un'introduzione in stile "Allarme: attacco terra"!

...1 ...2 ...3 e 4

Questa recensione è divisa in due parti. Per quelli della mia generazione, che conoscono le lunghe attese davanti alle cabinati del bar tipo *Xevious*: è inutile che andiate avanti, tanto il gioco lo comprerete comunque, indipendentemente dal mio giudizio. Per gli altri, quelli tipo "-Carino questo titolo, ma non è un po' semplicioto?-": continuate a leggere. *RP* è infatti la "compilation" dei due *Raiden* usciti qualche tempo fa nelle sale giochi, che si presenta come il classicissimo sparatutto spazialoide con bonus per cambiare o potenziare i colpi, bombe spazza nemici, super costruzioni corazzate e semoventi di fine livello e compagnia cantata. Le due versioni presenti nel disco non si differenziano di molto, con un (ovvio) ritocco grafico a *Raiden II* e qualche finezza in più nella configurazione delle armi di quest'ultimo. Per otto incasinatissimi stage, in entrambi i casi, potrete divertirvi da soli o in coppia, magari fregando all'amico di turno tutti i bonus da lui sparsi ovunque dopo un'inaspettata dipartita, appropriandovi della sua potenza di fuoco prima che egli, redivivo, ne torni a reclamare il possesso... Sovrapponendo i due caccia darete poi origine a un mega-colpo e gli infiniti "continue" vi permetteranno di ultimare il giro completo più e più volte; può inoltre ben capire la mia subdola soddisfazione condita con uno strisciante senso di vittoria chi ha le sue notti tuttora popolate da

Anche i nemici anfibi vi daranno del filo da torcere. Cercate di far fuori il sottomariono con tutte le armi che avete a disposizione.

VEDILA COME VUOI!

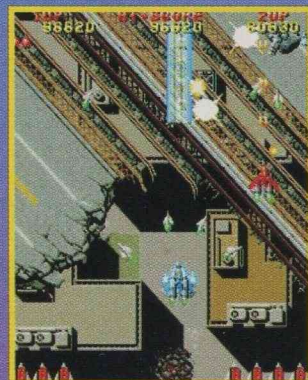
ARCADE

Proprio come al bar, basta girare il video del monitor con cui state giocando.

PANORAMICA

Occupa lo schermo per tutta la sua larghezza piuttosto tondeggiante.

NORMAL

È la visuale arcade con lo schermo del televisore diritto, forzatamente ristretta.

I paesaggi apocalittici rendono giustizia all'ambientazione di Raiden.

Raccogliendo i power up avrete un potere di fuoco really massiccio.

L'effetto devastante di una delle due smart bomb che a disposizione.

incubi alla "insert coin": qui per continuare a giocare basta premere un tasto del joypad, anziché cambiare le ultime mille (ai bei tempi) lire e rifare la fila nella speranza che chi è davanti sia talmente impedito o sfigato da non resistere più di dieci secondi all'opera. *RP* è, insomma, un titolo del quale si può dire sia bene che male (per PlayStation non è il massimo, ma lasciarlo nel dimenticatoio sarebbe stato un delitto), se poi si considera che qualcuno ha pensato, con un paio di opzioni, di fargli ritrovare l'aspetto arcade (il classico schermo oblungo) rovesciando il televisore sul fianco... Lo scrolling può infatti ruotare di novanta gradi, conservando lo scorrimento verticale alla grande! Con questo vi porgo i miei omaggi sperando, con riferimento all'introduzione iniziale, che anche i nuovi proseliti del videogame sappiano apprezzare un prodotto del genere.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

PLAYSTATION

RAIDEN PROJECT

Ogni tanto mi stupisco di come certi titoli, anche se ormai datati, riescano lo stesso a esercitare una discreta attrattiva girando su console potenti come la PlayStation senza comunque sembrare uno spreco. Se la conversione di questo gioco ci aveva lasciati parecchio delusi per Jaguar, ora le cose cambiano notevolmente potendo giocare non solo a *Raiden* ma anche al suo seguito. I due, pur non vantando sostanziali differenze dalla versione da bar, danno la possibilità di scegliere fra tre modalità di schermo differenti, compresa quella arcade, ed entrambe presentano una videata di informazioni sul vostro status e la possibilità di ascoltare le musiche originali o completamente arrangiate e migliorate. Per il resto la fluidità dei movimenti (senz'altro con meno rallentamenti) e la risposta al joypad sono ottime, quindi se siete tra quelli a cui *Raiden* è piaciuto al bar, non dovreste proprio lasciarvi sfuggire queste due occasioni al prezzo di una (e scusatemi se è poco).

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (1–10): 8

Abbastanza buona, con un joystick avrebbe un maggiore impatto

GRAFICA (1–10): 7

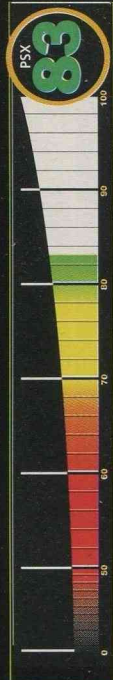
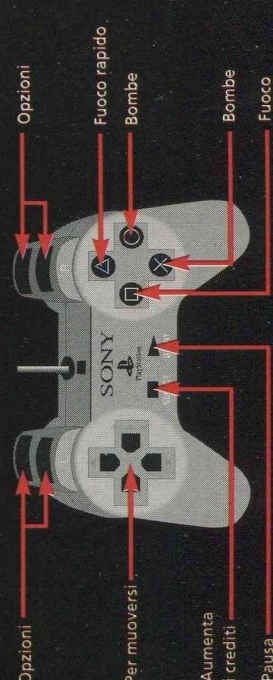
Carina ai tempi, per forza di cose oggi un po' spartana

SFIDA (1–10): 7

Un po' troppi "continue", ma in due diventa uno spasso

SONORO (1–10): 8

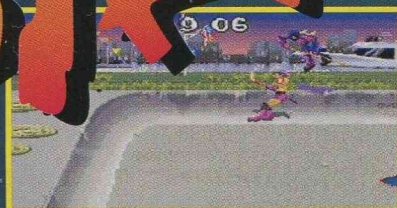
Con le nuove musiche guadagna molti punti in competitività

PSX **83**

SOTTO CONTROLLO

Casa: ACCOLADE
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

STREET HOCKEY '95

Se qualcuno di voi ha visto "Clerks" di Kevin Smith (film delizioso, consigliato caldamente a tutti i lettori) (Approvo, NdScarlet), ricorderà senz'altro che a un certo punto i protagonisti decidono di organizzare una partita di hockey a rotelle sul tetto di un negozio. Ebbene, questo modo di giocare l'hockey "on the road", adattandosi alle superfici più accidentate, è stato preso a esempio dalla GTE per la realizzazione di *Street Hockey '95*, un titolo che, nelle intenzioni,

Una partita giocata su "The Pike", un tratto di autostrada ancora in costruzione.

Anche il fondo di una piscina può rivelarsi un ottimo campo di gioco.

UNA PARTITA IN CORTILE

La caratteristica primaria di *Street Hockey '95*, che lo distingue dalla maggior parte di altri titoli simili (generalmente basati su una simulazione realistica dell'hockey su ghiaccio professionistico) è la presenza di superfici di gioco molto particolari, per non dire eccentriche. Lo stile di vita dei protagonisti di *SH'95* li porta a scendere in campo in ogni situazione e su ogni superficie: l'importante è giocare e tirare qualche sana bastonata...

BRAKER'S

Una squallida colata di asfalto a poche centinaia di metri dalla spiaggia (che si scorge sullo sfondo). Il terreno è, a dir poco, accidentato: costellato di buche e pieno di sabbia.

CLUB SHRED

Qui la situazione è alquanto diversa: il Club Shred è più liscio di un tavolo da biliardo e i pattini vi scorrono morbidi e veloci. È il campo più neutro, esalta la precisione di gioco.

THE PIKE

Niente di meglio che improvvisare una partita nel bel mezzo di una rampa autostradale in costruzione. Basta spostare un attimo il caterpillar e levare di mezzo i blocchi di catrame.

GUNK PUMPS

Più salubre di Fiuggi e Montecatini insieme: le partite a Gunk Pumps si giocano fra vapori tossici ed esalazioni pestilenziali portate dal vicino stabilimento chimico. Suggestivo e metropolitano.

JACKTAR

Qui si gioca sul tetto di un edificio della periferia: sembra proprio una scena del film "Clerks". Bisogna fare attenzione ai lastroni di cemento sollevati che sono delle vere e proprie rampe.

SEISMO'S POOL

Ecco una piscina olimpica rimasta inutilizzata dal giorno del terremoto del '92. Con un bell'esproprio proletario è stata trasformata in campo di hockey: abbastanza efficiente tranne alcune crepe.

Su questa pista potrete sbizzarrirvi: il terreno è liscio e ben tenuto.

In questo sport non ci sono falli: tutto è permesso, anche i cazzottoni.

L'idea e le variazioni di gioco sono simpatiche: è un vero peccato che la realizzazione tecnica di questo titolo rovini tutto il potenziale divertimento.

Nel gioco a due la CPU si limiterà a tenere sotto controllo i portieri.

Ooops... L'avversario è "scivolato" su un colpo di bastone... Capita!

STREET HOCKEY '95

Street Hockey '95 è permeato da un certo squallore generale che, sulle prime, non si sa se imputare alla particolare ambientazione o alla sostanza stessa del gioco. Purtroppo, dopo un'interazione più approfondita, bisogna propendere per la seconda ipotesi e stabilire che le manchevolezze di questo titolo sono da ricercare in componenti essenziali come la giocabilità e la qualità dell'animazione. In nessun momento, infatti, si ha la sensazione di controllare in maniera immediata gli sprite dei giocatori: l'effetto di inerzia è implementato in modo insoddisfacente e finisce soltanto col penalizzare il sistema di controllo. I frame di animazione, poi, sono decisamente pochi e conferiscono una fastidiosa scattosità ai movimenti degli sprite. In definitiva, pricipalmente a causa dei difetti illustrati, una seduta di gioco a *SH'95* si rivela un'esperienza poco entusiasmante: non c'è una vera tecnica e tutto si riduce a una sterile sequenza di batti e ribatti. Meglio stare alla larga.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il lato peggiore di *SH'95* è proprio la giocabilità: gli sprite sullo schermo rispondono male e in ritardo agli input dati dal giocatore, il che è fastidioso

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il look grafico è improntato a un certo squallore: l'animazione è rozza e i fondali si rivelano deprimenti per gli infelici accostamenti di colori

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

C'è una buona varietà di opzioni e le modalità di gioco sono abbastanza differenziate: è il gioco in sé che alla lunga finisce con lo stancare

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche sono del tutto ordinarie, ma la presenza di sporadici effetti di parlato campionato ravviva un po' l'atmosfera. Tutto sommato, sufficiente

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare il giocatore selezionato

Per controllare i giocatori

Per cambiare inquadratura

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

Per pattinare all'indietro

Per effettuare un passaggio

Per tirare

Per inginocchiarsi

mira a sposare il contenuto prettamente sportivo di titoli come *NHL '95* o *Brett Hull Hockey*, con la componente folkloristica degli sport da strada americani. I protagonisti del gioco, infatti, non sono strapagate star dello sport abbigliate con la tradizionale e imponente divisa delle squadre professionistiche, ma stravaganti figuri dai nomi improbabili come Lars "Shred dog", Hex "Astro-Not!" e Victor "Nowhere man". Le squadre sono composte da tre giocatori che si affrontano su terreni di ogni tipo: c'è un'enorme piscina rimasta vuota dal terremoto californiano del '92 il cui fondo è stato adibito a campo di gioco, ci sono le strisce di asfalto che costeggiano la spiaggia e c'è addirittura il tetto di uno stabilimento chimico. I giocatori possono effettuare, oltre ai colpi tradizionali come i passaggi e i tiri in porta, acrobazie particolari, come inginocchiarsi nel tentativo di intercettare il disco o saltare e fare evoluzioni: non manca, ovviamente, la possibilità di caricare gli avversari colpendoli nei modi più diversi per sottrarre loro il possesso del disco. Le modalità di gioco selezionabili sono diverse e variano da quelle più tradizionali a varianti post-moderne del classico "palla avvelenata", in cui bisogna disfarsi dei disco prima che si surriscaldi ed esploda. Una volta sul campo il controllo sui giocatori si rivela poco immediato: i programmatori hanno infatti concesso troppo spazio alla simulazione degli effetti di inerzia tipici del pattinaggio a rotelle. Cambiare direzione repentinamente, quando si è lanciati in direzione dell'avversario a tutta velocità diventa, conseguentemente, quasi impossibile e alla lunga fastidioso. Nelle intenzioni della GTE, c'era probabilmente la volontà di dare un tocco simulativo al gioco, ma i risultati non sono particolarmente esaltanti. Come accade sempre per i giochi sportivi di squadra, la modalità di gioco più appagante è senz'altro quella multigiocatore, in cui più avversari umani possono sfidarsi dal vivo, insultandosi a vicenda (di solito...). A questo fine è stata implementata la compatibilità con l'adattatore Multitap, che permette a quattro giocatori umani di sfidarsi contemporaneamente.

•Pentothal

Gli americani sono specializzati nell'inventare sport di ogni tipo!

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)

Ci prepariamo a tirare in porta, ma il portiere avversario riesce a parare il colpo: dovremo inventarci presto qualcosa... Guardate l'immagine qui sotto!

Ecco una tecnica non molto ortodossa: un bel salto usando i bordi del campo come trampolino e possiamo sorprendere il portiere alle spalle!

Casa: **NAMCO**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **2**

Verso la fine del ventiquattresimo secolo, la Federazione Terrestre, dopo aver colonizzato gran parte della galassia conosciuta, decise di aprire una nuova rotta commerciale fino all'estremo limite del Braccio di Orione. Proxima Centauri, che stava espandendosi nella medesima direzione, vide minacciati i propri interessi economici. Nel maggio 2404 i proximani aprirono le ostilità contro la Federazione senza nemmeno una formale dichiarazione di guerra. La Terra aveva da poco colonizzato un piccolo pianetino minerario, il secondo del sistema di Lalande. Questa base, strategicamente importantissima, non poteva essere militarmente supportata in tempi brevi dalla flotta federale per via di una supernova che rendeva impraticabile la rotta più breve e conveniente verso il sistema solare. È esattamente questa colonia mineraria che i proximani decisero di attaccare con la loro nuova, formidabile, arma: la stazione orbitante Red Eye, una specie di pianeta artificiale meccanizzato dotato di un volume di fuoco in grado di distruggere un intero mondo (vi

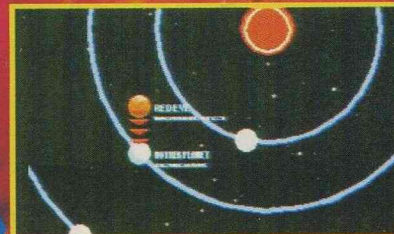
Qui sopra, un'immagine del Red Eye, la terribile stazione da battaglia della flotta proximana.

ricorda niente?). Sarà compito della piccola, sparuta flotta locale, interamente composta da navicelle "Geosword", obsolete e assolutamente inadatte a un combattimento moderno, attaccare lo stesso Red Eye, tentando di distruggerne il principale generatore fotonico "Octopus". Questa è la cronaca degli avvenimenti, così come ne sono stato testimone... Conversione del celebre coin-op, in Starblade il giocatore assume i panni del "gunner" della navicella Geosword, e il suo unico compito, semplice quanto essenziale, è distruggere tutto ciò che si muove, collimandolo col mirino del proprio cannoncino laser. Tutto qui: infatti i movimenti dell'astronave non solo in alcun modo controllati dal giocatore e la rotta che la navicella segue è sempre la stessa. In pratica, usando una tecnica già sperimentata con successo in *Silpheed*, lo sfondo che il giocatore vede è "preregistrato", ed egli non può interagirvi in alcun modo. Niente bonus né armi alternative, il giocatore ha disposizione solo uno scudo che deperisce ad ogni colpo e non è ricaricabile in alcun modo. That's all folks!

• Vordak

Una delle installazioni militari nemiche che dovrete distruggere nel corso di una delle missioni.

Una sequenza di combattimento nello spazio: l'ispirazione alle scene di Guerre Stellari è abbastanza evidente.

La flotta nemica in formazione da battaglia: sarà difficile riuscire in questa impresa, dovrete usare oculatamente le vostre risorse e le vostre armi.

I pianeti del sistema stellare che dovrete difendere dai proximani.

In un gioco come questo non può mancare il campo di asteroidi!

La grafica wireframe non è molto realistica ma velocizza le animazioni.

Ma i fondali, come potete vedere, sono realizzati in poligoni pieni!

STARBLADE

La prima partita a *Starblade* è un'esperienza piuttosto emozionante: la fedeltà con cui gli sviluppatori sono riusciti a convertire il divertente coin-op originale è certamente notevole, specie nella riproduzione degli sfondi in poligoni pieni. Certo, manca lo specchio ricurvo che donava al titolo originale un'illusione di tridimensionalità ma non è questa la mancanza più grave: ciò che delude maggiormente è l'assoluta mancanza di realismo degli sprite. Mentre infatti gli sfondi sono stati realizzati in poligoni pieni, gli sprite dei caccia nemici, unici oggetti dello schermo con cui possiamo interagire (blastandoli) sono realizzati in "wire frame" ossia a poligoni vuoti, come gli sprite dei vecchi giochi vettoriali per Commodore 64 o Spectrum. A parte questo, pur riconoscendo una certa varietà nella "trama", dopo un po' di partite il gioco diventa terribilmente monotono. Solo la presenza di due livelli di difficoltà, che variano le missioni, aggiungono un po' di longevità. Tutto qui.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA CD

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non esiste niente di più immediatamente giocabile e istintivo di spostare un mirino su uno schermo, e premere un pulsante di fuoco!

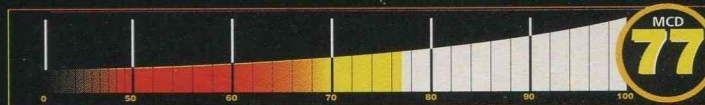
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Meriterebbe forse 10 per gli sfondi e la fluidità con cui l'astronave si muove attraverso ad essi, ma quei goffi sprite in wire frame fanno precipitare il voto

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci si mette troppo poco ad accorgersi che è sempre la solita solfa...

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'unica sua lacuna è data dall'assoluta mancanza di un motivo d'accompagnamento musicale di sottofondo, che forse avrebbe contribuito a ricreare una certa atmosfera...

SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa

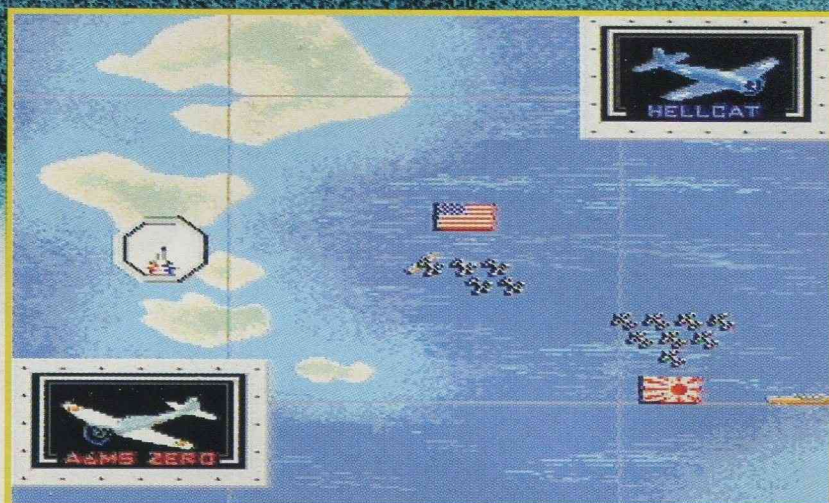
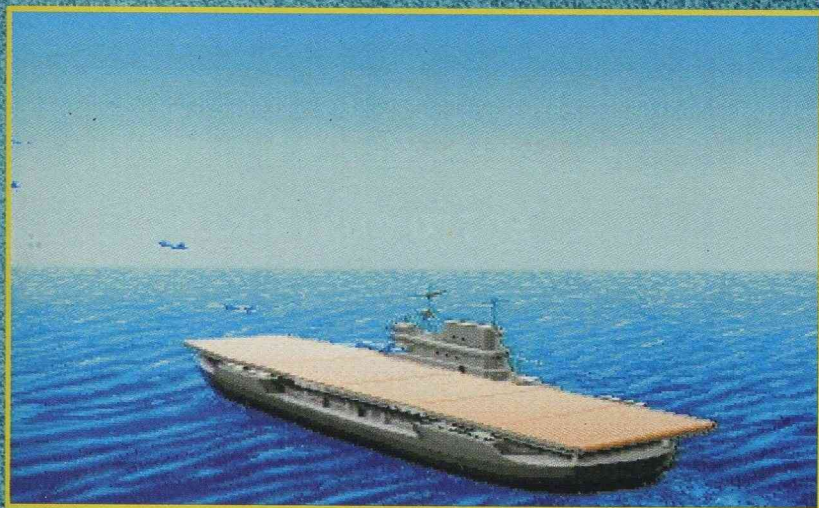
Per muovere il mirino sullo schermo

Per sparare

Casa: GAMETEK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

L'addestramento comprende anche l'atterraggio sulle portaerei.

I due stormi si fronteggiano sui cieli di un arcipelago del Pacifico: la cosa assurda è che i combattimenti saranno sempre uno contro uno...

Questo titolo Gametek vi darà la possibilità di pilotare Zero, Hellcat e altri modelli di aerei che si scontreranno sugli schermi del vostro Super Nintendo in un fantasioso "remake" delle principali battaglie del Pacifico, durante la Seconda Guerra Mondiale.
Il vostro principale compito sarà allenarvi nelle missioni di addestramento e quindi scegliere la campagna da portare a termine: le missioni possibili comprendono attacchi alle portaerei nemiche con mitragliatrici, bombe da scaricare dall'alto e torpedini da lanciare in acqua alla giusta distanza, atterraggi sulle portaerei alleate e combattimenti con aerei nemici. Vi posso dire fin da subito che il principale difetto di *Carrier Aces* è che si tratta di un ibrido che, a mio parere, non riesce a soddisfare né gli amanti delle simulazioni né tantomeno quelli degli sparatutto: l'azione è troppo limitata per questi ultimi ma troppo irrealistica e arcade per i primi.
Tuttavia ci sono alcuni dettagli molto divertenti che possono essere apprezzati se vi accostate a questo titolo senza troppe pretese: durante il dogfight contro gli aerei nemici (potrete impersonare, naturalmente, sia i giapponesi che gli americani), con i pulsanti Left e Right potrete ciclare tra la visuale del pilota e quella del cannoniere di coda, lanciando torpedini, missili e bombe di vario tipo. Inoltre, prima di cominciare la missione, dovrete formare il vostro squadrone tra quattro tipi di aerei diversi che caricano armi e missili differenti: sarà saggio fare qualche missione di addestramento per cercare di capire quale modello di aereo può esservi utile, grazie alle sue particolarità, secondo le varie missioni.
Inutile dire che la presentazione grafica è piacevole (dato che starete certa-

In questa schermata potrete creare il vostro stormo e armare gli aerei.

All'inizio della missione vi verrà mostrata questa suggestiva sequenza che mostra lo stormo in decollo dalla portaerei della vostra flotta.

Durante gli scontri ricordatevi che gli zero sono manovrabili ma fragili.

Anche questa volta i giapponesi escono vittoriosi dallo scontro.

In questa schermata potrete selezionare l'aereo che preferite.

mente osservando le immagini in queste pagine) e che l'azione di gioco, ogni tanto, viene inframmezzata con sequenze animate che mostrano la camera di briefing della portaerei, i velivoli che partono verso la scena della battaglia e altre amenità simili.
È possibile ripetere una missione quante volte si vuole, cercando di migliorare le proprie prestazioni, oppure passare a un'altra campagna. Infine, nella schermata di scelta delle missioni, potrete dare un'occhiata a una mappa di gioco di più larga scala in cui sono segnalate tutte le isole principali dell'arcipelago in questione.
Se i vostri gusti in fatto di simulatori di volo o di sparatutto sono piuttosto elastici, allora *Carrier Aces* è un gioco che può certamente fare per voi, ma se appartenete a quella categoria di giocatori che l'accezione comune definisce come "puristi", tenetevene lontani: sia in un caso che nell'altro rimarreste sicuramente delusi.

•Scarlet

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

SUPER NES

CARRIER ACES

Carrier Aces è un simulatore di volo realizzato con superficialità e con poco realismo, contaminato da fin troppi elementi di sparatutto e di arcade che rendono gli scontri piuttosto piatti e banali. Alternativamente, si può considerare questo titolo come uno sparatutto che cerca di essere un po' più realistico e dettagliato (entro certi limiti) ma che riesce soltanto a rendere l'azione di gioco più lenta e noiosa della media, con pochi scontri e una manovrabilità del mezzo estremamente limitata. In entrambi i casi il gioco non offre le caratteristiche che state cercando da un titolo degno della categoria a cui appartiene... Se, comunque, non vi dispiacciono le vie di mezzo e avete deciso di passare qualche ora a divertirvi tirando giù aerei giapponesi (o americani) senza troppe pretese, allora acquistatelo pure: io, personalmente, non penso che sia un titolo particolarmente interessante, ma è anche vero che di giochi di questo tipo su Super Nintendo non se ne sono certo visti molti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Abbastanza buona ma eccessivamente limitata: l'aereo si muove entro confini che gli vanno decisamente stretti

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Piuttosto gradevole e priva di rallentamenti o di sfarfallii di sorta: almeno questo aspetto è stato curato piuttosto bene!

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

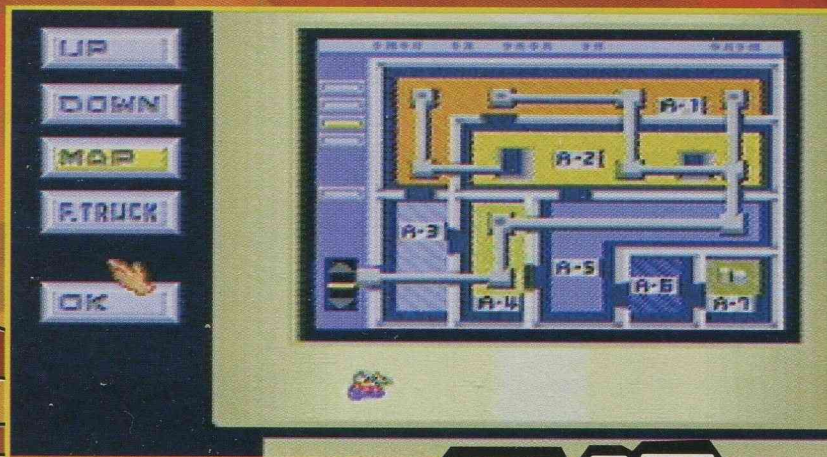
Gli scontri sono piuttosto difficili, soprattutto se state pilotando un aereo americano, meno veloce e manovrabile

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Niente di eccezionale davvero: qualche effetto simpatico e musiche, al solito, di puro contorno

SOTTO CONTROLLO

In questo schermo potrete decidere la vostra nazionalità e se scontrarvi con un amico o con il computer.

Casa: JALECO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Con questa mappa potrete tenere sotto controllo la situazione dell'edificio in fiamme.

I livelli più avanzati di the Ignition Factor vi daranno del filo da torcere

Un incendio è un problema serio e pericoloso ma le missioni di questo gioco rasentano l'incredibile.

THE IGNITION FACTOR

Salvare queste giovani donzelle dalle fiamme è doppiamente interessante, anche perché dopo potrete darvi alle danze con le più carine!

THE IGNITION FACTOR

La struttura di gioco di *The Ignition Factor* sembra sulle prime molto semplice: si ha infatti l'impressione di trovarsi di fronte a una specie di clone di *Ghoul Patrol*, con le fiamme al posto dei morti viventi. Poco per volta, però, si scoprono particolari molto gustosi che fanno di questo titolo un'esperienza di gioco veramente piacevole: ci sono delle persone da salvare, per esempio, che non vogliono venire via se prima non si porta in salvo un loro amico da cui sono rimaste separate nel panico dell'incendio; altre volte, invece, bisogna utilizzare il freddo getto dell'estintore per risvegliare una vittima che ha perso i sensi, o per raffreddare oggetti divenuti incandescenti. Grazie poi a effetti sonori molto realistici e coinvolgenti, ci si trova presto immersi in un'atmosfera ansiosa di disastro incombente e di lotta contro il tempo. Proprio per questo è richiesto uno stile di gioco non impulsivo, ma riflessivo e sistematico. Si tratta in definitiva di un titolo originale e godibile, che merita di essere preso in considerazione.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (1–10): 8

Il sistema di controllo è ben congegnato e permette di gestire in modo agile sia gli aspetti strategici che i movimenti del pompiere, anche nelle situazioni estreme

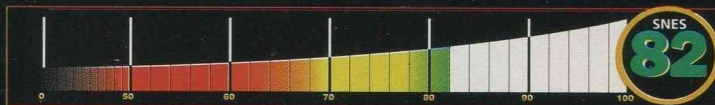
GRAFICA (1–10): 8

Non ci sono exploit particolari dal punto di vista estetico, ma gli sprite sono disegnati in modo efficace. L'effetto delle fiamme che si propagano è ben fatto

SFIDA (1–10): 8

Le missioni disponibili sono solo otto, ma ognuna di esse presenta sfide e aspetti di complessità crescente che possono garantire un lungo coinvogimento nel gioco

SONORO (1–10): 8

Veramente pregevoli ed efficaci gli effetti sonori che, pur nella loro semplicità, comunicano al giocatore una sensazione di urgenza e panico crescente

SOTTO CONTROLLO

- Per ruotare il pompiere senza farlo muovere
- Per dirigere il pompiere
- Per richiamare la mappa
- Per richiamare il menu di equipaggiamento
- Per visualizzare in trasparenza le fiamme nascoste
- Per tirare un calcio
- Per usare l'oggetto assegnato
- Per saltare
- Per usare l'oggetto assegnato

In questo periodo i pompieri sono una generosa fonte d'ispirazione per i videogiochi: mentre recensiamo questo *The Ignition Factor*, infatti, attendiamo l'uscita di un altro titolo con la stessa ambientazione: si tratta di *Firemen*, programmato da uno dei migliori allievi della Human Creative School, alla quale abbiamo dedicato un servizio esclusivo su GP n. 36.

Chi si è appassionato vedendo il film di Ron Howard "Fuoco Assassino", troverà pane per i propri denti in questo titolo della Jaleco: lo scopo del gioco è quello di portare a termine una serie di missioni di salvataggio all'interno di edifici dalla struttura sempre più complessa e (ovviamente) in preda alle fiamme. Il giocatore impersona un singolo pompiere, ma nel corso della missione può avvalersi dell'aiuto dei compagni di squadra: la partita ha inizio con

Questa immagine è la mia personale definizione di "situazione disperata".

Nella schermata dell'inventario potrete scegliere gli oggetti più utili.

Non vi consiglio affatto di rimanere chiusi in un angolo: rischiereste di fare la fine di questo eroico e sfortunato vigile del fuoco!

DA GRANDE FARO'... IL POMPIERE!!!

***The Ignition Factor* non è un semplice gioco di "esplorazione e recupero", ma incorpora alcuni elementi di natura strategica che ne aumentano la profondità. Uno di questi è senz'altro la gestione dell'equipaggiamento: ogni oggetto è contrassegnato da un cerchietto o da un triangolino e non possono essere equipaggiati contemporaneamente due oggetti con lo**

ESTINTORE VERDE

Questa bombola serve per togliere di mezzo il fuoco di natura chimica, riconoscibile dalle fiamme verdi. Da usare con parsimonia perché, a differenza dell'estintore normale (rosso) non si ricarica automaticamente.

ESTINTORE BLU

Necessario per avere ragione del fuoco di origine elettrica, causato da un cortocircuito. Le fiamme in questo caso sono blu: come per l'estintore verde, bisogna rivolgersi a un compagno di squadra per farselo ricaricare.

BOMBOLA DI OSSIGENO

Serve per respirare in condizioni critiche. Bisogna ricordarsi che correndo si consuma più ossigeno del normale, meglio, quindi, mantenere sempre la calma. Utile anche per soccorrere persone in crisi di respirazione.

CORDA

In alcuni frangenti ci ci può trovare di fronte a varchi insuperabili, come tratti di pavimento crollato o vetrate fragilissime: in questi casi si può tirare la corda, assicurandola a un punto fermo, per lanciarsi dall'altra parte.

ASCIA

Normalmente per passare da una stanza all'altra è sufficiente spingere semplicemente la porta, oppure tirare un bel calcio. Se però la serratura è chiusa bisogna necessariamente ricorrere all'ascia: un colpo ben assestato e via.

una seduta di briefing durante la quale il capo squadra illustra la natura dell'edificio in fiamme, fornendo dettagli utilissimi per decidere quale tipo di equipaggiamento portare con sé. Accedendo a un terminale si può consultare la mappa dell'edificio e decidere in quale posizione piazzare l'autobotte (decisione importante per motivi che vedremo). Il passo successivo consiste nell'equipaggiamento del proprio pompiere: non potendo selezionare contemporaneamente tutti gli oggetti disponibili, bisogna cercare di prevedere, sulla base delle informazioni disponibili, quali problemi potranno insorgere una volta nel vivo della missione. Espletate queste operazioni preliminari, arriva il momento di buttarsi nelle fiamme: non in senso letterale, però, poiché a ogni contatto con il fuoco, si perde una parte di energia vitale; meglio quindi farsi strada usando l'estintore e cercando, quando possibile, di eludere le fiamme, per non perdere troppo tempo.

Nella parte alta dello schermo compare una cifra che indica il numero di persone che bisogna trarre in salvo entro il limite di tempo, raffigurato da un cronometro che corre alla rovescia. In ogni momento è possibile richiamare la mappa del piano (tasto select) su cui è visualizzata la posizione delle persone intrappolate. Le missioni si svolgono, solitamente, su più piani, ognuno dei quali è costituito da un vero dedalo di stanze. Fino a quando non si passa attraverso la porta ogni stanza resta nascosta dal soffitto, che scompare istantaneamente appena varcata la soglia: è necessario quindi esplorare il piano con molta cautela, per non ritrovarsi di colpo circondati dalle fiamme.

Nelle situazioni di emergenza si può sempre chiamare in soccorso l'autobotte, che estingue il fuoco entro l'area dello schermo con un'efficacia variabile a seconda della posizione della stanza rispetto al luogo dove l'autobotte è stata piazzata all'inizio. In ogni caso il completamento di una missione richiede alcuni tentativi preliminari, che permettono di memorizzare la mappa e la posizione delle vittime: una volta salvati tutti, però, si potrà riguadagnare l'uscita per ricevere i complimenti del caposquadra, l'ovazione della folla ammirante e un punteggio che permetterà di potenziarsi in vista del prossimo impegno.

• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

Aggressor of Dark Kombat non è certo parco per quel che riguarda le mosse speciali...

...ma questo non implica il fatto che sia un gioco in grado di rivoluzionare il genere.

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

Quando si parla di Neo-Geo la prima parola che salta subito in mente è "Picchiaduro". È ormai un bel po' infatti che abbiamo smesso di contare l'interminabile numero di titoli, di questo genere, che continuano a comparire sulla macchina della SNK. Certo la notizia dell'uscita di un altro picchiaduro per questa console non può che far la gioia di tutti gli appassionati e sollevare un coretto tra tutti gli altri: "Ecco il solito clone di *Street Fighter 2*". Queste reazioni però non hanno ragione di esistere: infatti *AoDK* non è certo un gioco che lascerà il segno, ma ha il vantaggio di non assomigliare a nessun picchiaduro uno-contro-uno visto in precedenza (fatta eccezione per il vecchissimo *Pit Fighter*).
Questa volta l'ambientazione è quella dell'università giapponese e lo scopo dei combattimenti si limita all'assegnazione del premio "Bullo dell'anno". Come ben sapete però questo aspetto ha un'importanza molto relativa in un picchiaduro e in *AoDK* passa totalmente in secondo piano rispetto all'inusuale sistema di gioco. Il titolo è, infatti, un misto tra il classico *Street Fighter 2* e *Final Fight*: gli scontri si svolgono in un piano di gioco in 3D isometrico, che permette al nostro giocatore non solo di muoversi avanti o indietro, ma anche verso l'alto e verso il basso. Inoltre sono stati aggiunti altri elementi tipici dei picchiabbestia a scorrimento, quali la presenza di armi da raccogliere e la possibilità di distruggere bidoni o di usare le auto (dove presenti) come trampolino di lancio per colpi micidiali. A vostra disposizione saranno otto personaggi con una varietà notevole di mosse: si va dal classico bulletto scolastico con i capelli a spazzola, maestro nell'uso dei calci, al solito ninja di nome Fuma (no, non è un errore si scrive proprio con una "U" sola) veloce e letale nell'uso della

PULIRSI I DENTI CON UNA MAZZA DA BASEBALL

Diversamente da altri picchiaduro uno-contro-uno avrete anche la possibilità di picchiare gli avversari con diverse armi che potrete raccogliere per terra.

MOLOTOV

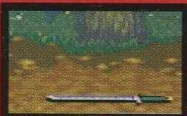
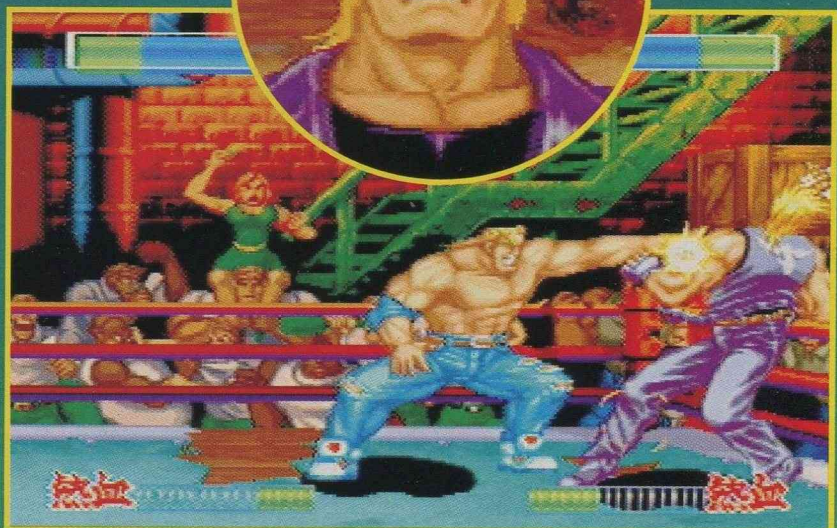
Vi permette, una volta lanciata, di incendiare il pavimento per far "saltellare" gli avversari e renderli così vulnerabili ai vostri attacchi.

PALA

Se proprio non siete in vena di buone maniere, una pala è quello che fa per voi. Non è certo molto veloce ma con un paio di colpi riuscirete facilmente a stordire il nemico.

MAZZA DA BASEBALL

Questo interessante gadget è ricoperto di fil di ferro. Utile per acuire il dolore dell'avversario è anche abbastanza rapida nel colpire.

KATANA

È senza dubbio l'arma più efficace. Veloce e letale allo stesso tempo è l'ideale per ricamare i vostri avversari.

Diventare il bullo dell'anno può essere un'ambizione davvero dolorosa. Fortunatamente ci sono degli oggetti che ci rendono il compito un po' più facile.

Le strade della città sono un ottimo ring per i bulli della scuola.

spada. Naturalmente, non potevano mancare le classiche supermosse finali con la particolarità che non dovremo essere noi in pericolo di vita per eseguirle ma l'avversario, oltre naturalmente a possedere la solita barra di potenza (molto simile a quella di *Samurai Shodown*) al massimo; una volta tanto però queste super sono piuttosto originali e qualche volta anche divertenti (mitica quella di Kisarah, unica ragazza, che fa morire di gelosia l'avversario baciando un altro!). Date le premesse, se avete lanciato l'occhio al tondino del voto, probabilmente vi starete chiedendo il motivo di una votazione così bassa. Beh, il problema risiede tutto nella giocabilità che non possiede l'immediatezza di un normale picchiaduro. In più le cose non migliorano con il tempo, perché una volta superate le difficoltà iniziali ci si accorge molto presto che basta continuare a ripetere sempre la stessa mossa (al momento giusto ovviamente) per battere ogni avversario, cosa che riduce al minimo la longevità del prodotto. Come se non bastasse anche il sonoro è lontano dagli standard a cui ci avevano abituato i giochi per Neo-Geo CD. No, no SNK, qui non ci siamo proprio è meglio continuare con i "soliti cloni di *Street Fighter 2*", se questa è la qualità delle alternative.

• Air

AGGRESSORS DARK KOMBAT

Bah, come si fa, mi chiedo, a mandare sul mercato un titolo così mediocre quando su Neo-Geo CD esistono tonnellate di picchiaduro di grande qualità (*Fatal Fury Special* e *Samurai Shodown 2* per citarne un paio)? Certo bisogna lodare l'impegno usato nel tentativo di non creare il solito clone "pompato" di Street Fighter 2, ma questo stesso sforzo ha generato un gioco che non è "né carne né pesce". In poche parole l'applicazione dello schema di gioco alla *Final Fight* ha reso *Aggressor of Dark Kombat* un picchiaduro troppo semplicistico. Qualche mossa un po' inusuale e uno schema di gioco diverso dal solito non bastano a creare un prodotto innovativo tanto che questo *AoDK* è un gioco che consiglio solo a chi non può andare a dormire senza la sua dose quotidiana di botte elettroniche, a patto che abbia già sviscerato tutti gli altri titoli di questo genere sul gioiellino di casa SNK.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

NEO GEO CD

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci metterete un po' per imparare bene a controllare il lottatore, poi comincerete a utilizzare solo poche mosse per vincere

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buone le animazioni dei personaggi ma i fondali lasciano molto a desiderare

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Agli inizi risulta piuttosto difficile, poi basta trovare la mossa chiave di ogni lottatore per vincere con relativa facilità

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche un po' scialbe decisamente sotto gli standard del Neo-Geo CD

SOTTO CONTROLLO

Vincere un incontro dà sempre una certa soddisfazione, però...

Uno dei personaggi è famoso per l'uso di un pallone da basket.

Come in ogni picchiaduro da qualche anno a questa parte, le palle di fuoco rivestono una parte integrante del gioco.

Prima del combattimento, gli sguardi si incrociano. La premessa è quella di un combattimento cruento.

Le bande della scuola fanno da spettatrici ai vari combattimenti, non capisco come possano divertirsi!

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Collegandosi ai terminali che si trovano all'interno della base...

...si ha accesso a informazioni strettamente confidenziali.

KILEAK The Blood

La prima cosa che balza all'occhio in *KTB* è senz'altro la pignoleria con la quale è stato curato il prodotto, che si nota già a partire dal contenuto della confezione: le carte, le mappe e le foto (vere!) della base aliena racchiuse in una busta "top secret", comprendenti le tabelle per neutralizzare gli agenti tossici degli ultimi livelli da affrontare, aggiungono infatti un notevole tocco di realismo e spessore al gioco.
La fantastica animazione iniziale introduce subito nel vivo della storia, fondendo le coinvolgenti riprese aeree (individuazione del covo nemico) alla trama dell'antefatto, che pur essendo esplicata in giapponese strettissimo risulta comprensibile grazie al poderoso lavoro cinematico svolto dai nostri amici d'oltreoceano che, solo per questo, si meriterebbero un posto d'onore tra le loro divinità sul

Le ambientazioni e i paesaggi ricordano da vicino quelli di *Doom*.

L'armatura che vi proteggerà dagli attacchi esterno è fatta così.

Alcune delle scene introduttive sono decisamente d'atmosfera. Rendendo al meglio il pathos della situazione che dovremo affrontare.

QUANDO SI DICE LA FORTUNA...

Soli e abbandonati a voi stessi state per addentrarvi nella tremenda, e ben difesa, roccaforte avversaria

...1
...2
...3
e 4

La ricostruzione architettonica della base è estremamente curata, tando da dare l'idea di trovarsi in un vero mondo parallelo.

cucuzzolo del Fujiyama. Una volta dentro ci ritroviamo a gironzolare per vari corridoi alla ricerca disperata di nuove e più potenti armi per sconfiggere gli agguerritissimi droidi nemici, con tonnellate di bonus, cariche energetiche, chiavi e informazioni per la soluzione degli enigmi, il tutto misto a combattimenti semi-strategici e animazioni filmate di intermezzo veramente notevoli, con nipponicissime musiche d'atmosfera ed effetti sonori ben curati.
Se ci si dovesse soffermare sull'aspetto puramente estetico il mio giudizio sarebbe quindi dei più entusiastici, ma *KTB* perde purtroppo in quello strutturale, infatti la meccanica di gioco non è niente di speciale (simile a *Doom*, porta a esplorare i soliti piani "piatti", con nessun tipo di dislivello o particolare originale, pieni di stanze dislocate quasi casualmente e senza la possibilità di tornare al livello precedente). Mi angoscia, inoltre, dover tenere conto di due diverse energie (danni e carica dell'armatura), cosa che potrebbe però anche essere vista come un ulteriore elemento realistico. Ciò non toglie che l'impegno ci sia e si veda e, in ogni caso, per gli appassionati di fantascienza e robotica come il sottoscritto, *KTB* resta un titolo da accaparrarsi: chi non vorrebbe possedere un esoscheletro alla Nathan Never, nel quale sentirsi al sicuro piuttosto che farsi squartare in prima persona alzi la mano...

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

FULL METAL JACKET

WALES GUN
L'arma in dotazione, una classica pistola spaziale.

ERITRO CRION
Non potentissima, ma dotata di proiettili traccianti che colpiscono anche diagonalmente.

LASER GUN
il laser doveva esserci, anche se attinge energia dall'esoscheletro.

ZAK
Un vero e proprio cannone da quattro colpi alla volta, grandioso.

FLAMER
La seconda in ordine di potenza tra quelle succhia energia. Niente male!

EROSION
Chiaro esempio di cattiveria, spara proiettili che corrodono il metallo.

GAIA
La più potente tra quelle da alimentare, purtroppo vi scaricherà in fretta le batterie.

VEDA
Esplode proiettili dalla potenza atomica, se la trovate tenetela per il mostro finale.

KILEAK THE BLOOD

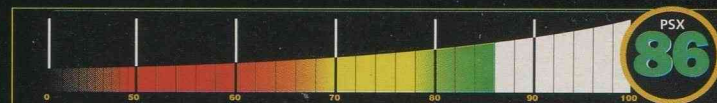
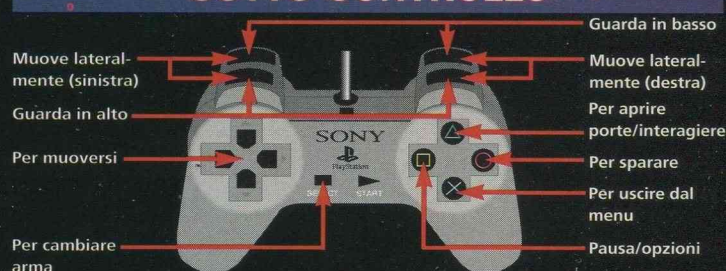
Ottimamente realizzato dalla Sony, *KTB* merita senz'altro un elogio per quanto riguarda il profilo tecnico, eccezionale in diversi punti e degno della saga di "Gundam". Il discorso ripetitività può inoltre essere valido solo per chi abbia già passato ore e ore su titoli quali *Slayer* e *Tetsujin*, mentre risulta nullo se *KTB* è il punto d'inizio per l'esplorazione degli sparatutto "in prima persona". *Realisticissimo* e al limite dell'immedesimazione, fa purtroppo di un suo piccolo neo l'unico salvataggio a disposizione, col quale riprenderete la partita esattamente da dove l'avevate lasciata, fos s'anche in condizioni disperate. Per il resto una paccata di armi, mostri (più quelli mega ogni cinque livelli) e dettagli dell'esoscheletro (mappe, radar e contatti audio-video con altri soldati) cementano un passatempo già ben collaudato, arricchendolo di quegli elementi che compongono le innumerevoli sfaccettature del mondo fantascientifico.

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10)
Nella media per il suo genere, migliora procedendo nel gioco

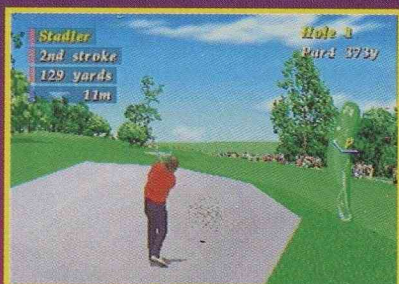
GRAFICA (1–10)
Scaling sui primi piani e precisione generalmente molto alta

SFIDA (1–10)
La difficoltà e un unico salvataggio vi impegneranno parecchio

SONORO (1–10)
Buone musiche ed effetti sonori ben realizzati

SOTTO CONTROLLO

Casa: T&E SOFT
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

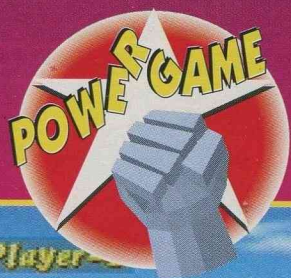
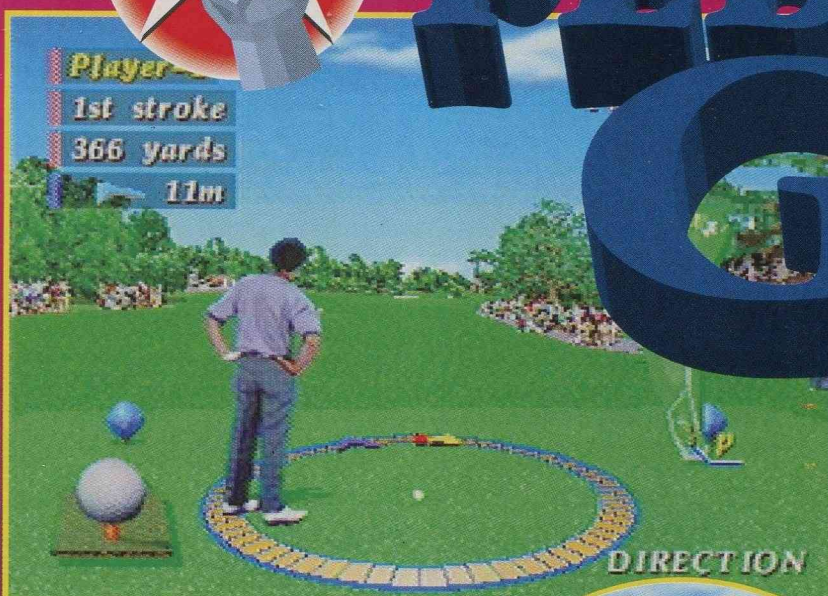
PEBBLE BEACH GOLF

A chi piace il golf alzi la mazz... Oops scusate, la mano! Ecco infatti, per gli appassionati cultori televisivi delle rare performance di questo tipo, un bel modo per esserne protagonisti...
Lo so, lo so, non è una gran novità trasferire su console le vaste distese verdeggianti costellate di siepi, laghetti, alberi e via dicendo, ma la potenza del Saturn riesce in questo caso a frantumare il confine che c'è tra realtà e finzione. Le ottime sequenze animate, a volte praticamente fuse col gioco vero e proprio, sapranno infatti trascinarvi nello spirito della competizione. Dovrete sfidare le immagini digitalizzate di veri assi di questo sport secondo i consueti canoni previsti dai regolamenti golfistici, con in più quella marea di opzioni che di certo non guasta: vista "aerea" dei percorsi, salvataggio del proprio giocatore e dei tiri migliori, replay vari, percorribilità di tutto il campo con l'apposita cart cam, condizioni

Il cerchio ai piedi del giocatore vi permette di direzionare il colpo.

Uscire dai bunker di sabbia è la cosa più odiosa che possa capitare.

La folla assiepata ai bordi del percorso fa da contorno, come in ogni campo di golf che si rispetti. La prima buca di questo percorso è di 373 yard, niente male.

POWER GAME

Se la pallina finisce nell'erba alta viene mostrata nell'angolo a sinistra.

Nel cerchio qui sotto, la mezza luna permette di dare alla pallina un effetto particolare, oppure di non darne, oltre che decidere la forza con cui colpire.

Arrivati nei pressi del green è consigliabile avere un'idea della planimetria.

ALL'INSEGUIMENTO DELLA BIGLIA BIANCA

La pallina può essere ripresa in quattro differenti modi:

NORMALE
Come se fosse una diretta di Tele +2.

REVERSE
Il lancio è visto dal punto di arrivo della pallina.

TRAIETTORIA
Come la normale, la parabola di tiro viene però tratteggiata.

PRIMO PIANO
Una camera seguirà la pallina a distanza ravvicinata.

ROBA DA RICCHI

Un'Oxfordiana presentazione aprirà il vostro pomeriggio sportivo sui verdi campi di Pebble.

BEACH
LF

metereologiche e del suolo variabilissime e molte altre cosette che trattare su queste colonne sarebbe impossibile.

Nulla è lasciato al caso. Da soli o con amici, potrete anche scegliere il vostro caddy preferito (!!!) tra quattro simpaticoni aspiranti tali. La presentazione dei percorsi sarà effettuata dai "campionissimi" ospiti della T&E Soft per questa occasione, con tanto di consigli tecnici vari (opzionali); a proposito, se non vi va di faticare troppo il computer potrà tirare al vostro posto, ma se rimarrete insoddisfatti avrete la possibilità di rifare il tutto voi stessi: comodo!

Tecnicamente parlando abbiamo tempi di caricamento ridotti all'inverosimile, musiche stupende e FMV davvero superlativi a confronto della versione per 3DO. La classica barra per effettuare i tiri rende giocabilissima qualsiasi situazione vi si presenti innanzi, perlomeno molto più che in precedenza, e il calcolo delle traiettorie comprende proprio tutti gli elementi che incontrereste su un prato in pura materia organica. L'ultima nota di merito va ai fondali ottimamente realizzati (geniale l'arcobaleno dopo la pioggia), anche se un po' troppo statici. In conclusione, ciò che attira di questo titolo è senz'altro il binomio tatticità/realismo eccezionalmente miscelati. Per farla breve l'unico grande difetto di *Pebble Beach* è uno solo... Sembra finto, accidenti!

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

PEBBLE BEACH GOLF

Il golf è uno di quei giochi che è sempre stato presente nell'evoluzione storica dei videogame, riempiendo interi pomeriggi, da soli o in compagnia, a cercare di migliorare le proprie prestazioni coadiuvati da tutti quei pensieri e calcoli logorroici che precedono il breve attimo del risultato finale, il tiro. Si è partiti dalle giocabilissime e spoglie piste del C64 fino ad arrivare a quei piccoli gioielli che il Mega Drive o il SNES potevano regalarci senza nulla togliere alla purezza del gioco. Poi, con l'uscita sul mercato dei sistemi a 32 bit, tutti gli appassionati di golf si aspettavano vere e proprie opere d'arte grazie alle potenzialità grafiche dei nascituri, rimanendo però delusi alla fonte stessa dei vari titoli, la giocabilità: tempi di caricamento troppo lunghi e un sistema di controllo e di scelte anche se vario, poco efficiente e macchinosissimo... *Pebble Beach* per Saturn chiude finalmente questo triste capitolo, e ne apre uno nuovo appagando sia la vista che lo spirito.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

Pebble Beach Golf Links ペブルビーチオープン

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
BACK	373	502	388	327	166	516	107	431	464	3274
HANDICAP	8	10	12	16	14	2	18	6	4	
PAR	4	5	4	4	3	5	3	4	4	36
Player-1	4 0									4 0
Stadler	3 0									3 0
McGuire	2 0									2 0

10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	RANK	18H
426	384	202	392	565	397	402	209	548	3525	6799		
7	5	17	9	1	13	11	15	3				
4	4	3	4	5	4	4	3	5	36	72		
										4 0	32	0
										3 0	32	0
										2 0	32	0

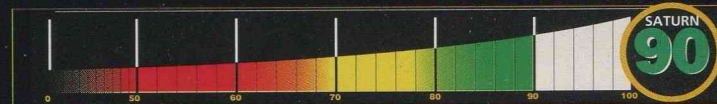
La tabella dei punteggi indica l'andamento della partita.

SATURN

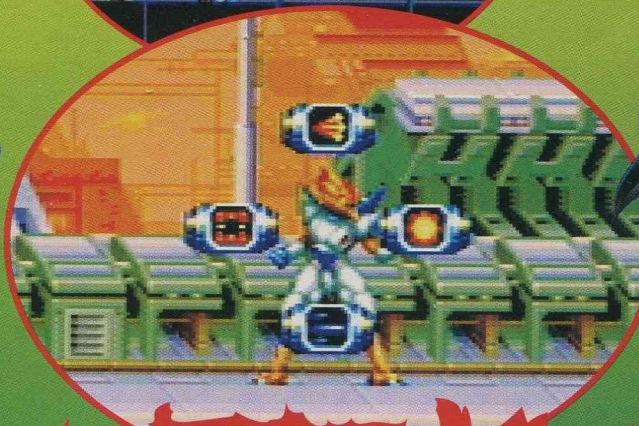
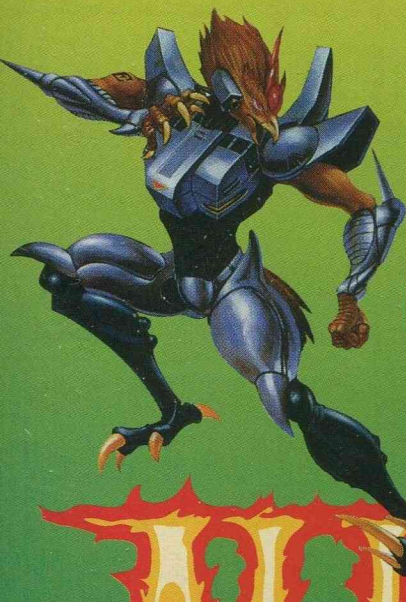
GIOCABILITÀ — 9/10
Controllo della barra di potenza per il lancio semplificato e vastissima libertà di movimento

GRAFICA — 9/10
FMV e cura delle digitalizzazioni notevolmente migliorati rispetto alla prima uscita (3DO)

SFIDA — 8/10
Batte i grandi campioni del golf non è certo impresa facile, con gli amici non finisce più

SONORO — 8/10
Effetti ottimamente curati e musiche di sottofondo piacevolmente rilassanti

SATURN **90**

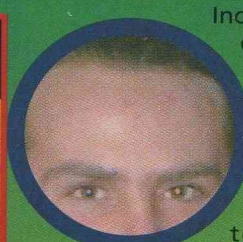
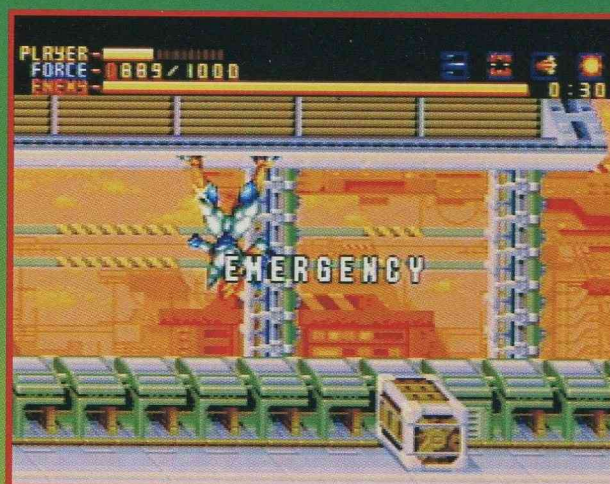
SOTTO CONTROLLO

Casa: IMAGE
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 2

I colori e gli effetti generati dai colpi sono di un certo effetto.

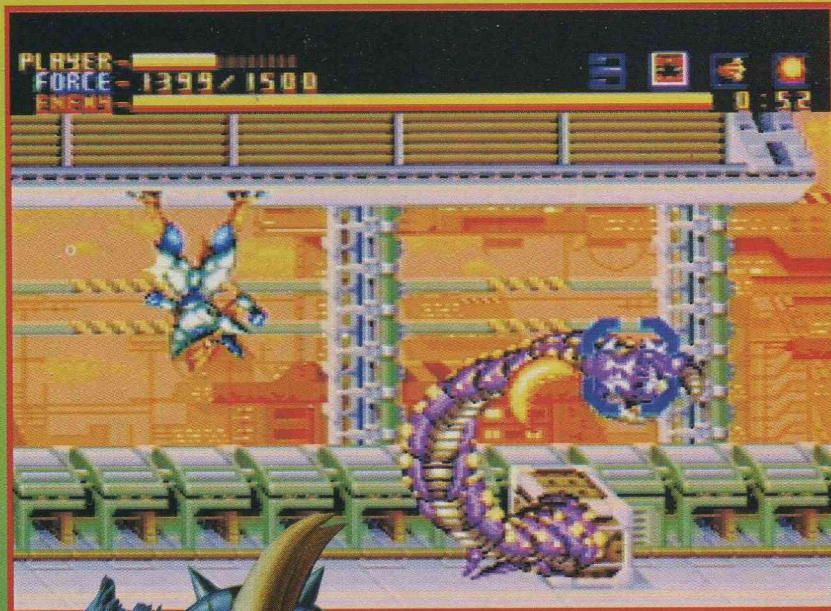
ALIEN SOLDIER

Il faccione di questo cattivone non merita altro che un missile sui denti.

I membri della Scarlet sono esseri bionici, TUTTI regolarmente pelati.

Come in ogni sparatutto che si rispetti, è possibile configurare i tasti.

Incredibile, nell'era dei 68000 bit, delle grafiche poligonali, del sonoro surround e di tutte le altre meraviglie decantateci da tutte le software house del globo, c'è ancora gente che ha il coraggio di proporre dei videogiochi con dei bug paurosi... e se pensate che vi stia prendendo in giro provate a dare un occhiata ad *Alien Soldier* e vi assicuro che cambierete idea! Sostanzialmente il gioco è valido, cioè uno sparatutto bello frenetico ed eccitante, con un buon sonoro, una grafica decisamente accattivante e dei nemici che vi faranno sudare prima di darvela vinta... tuttavia, i bug di cui sopra rovinano decisamente il tutto.

Scopo del gioco è eliminare tutto ciò che troverete lungo la vostra strada e, chiaramente, salvare l' adorata pellaccia dai razzi e dalle bombe che i nemici ci scaricheranno addosso sorridendo amabilmente. Per portare a termine

Alien Soldier è uno sparatutto più che discreto, purtroppo le carenze dovute al pressapochismo della programmazione lo rendono un piccolo flop.

Non ditemi che non pensavate che un essere bionico riuscisse a camminare sul soffitto!

Ranger Force non molto potente ma sicuramente efficace ad ampio raggio.

Ogni arma ha un effetto diverso. Dovrete sceglierle a seconda del caso.

Quando vengono scelte le armi, è possibile avere un'idea del loro effetto.

questa missione avremo a disposizione una serie di armamenti molto utili che ci verranno proposti (in una schermata tipo "Supermaket") all'inizio del gioco. Fortunatamente ci viene data la possibilità di cambiare idea sulle armi e di rifornirci, durante il gioco, come meglio crediamo, grazie a una serie di bonus che ci daranno la possibilità di ripristinare l'energia vitale e gli armamenti. Sinceramente *AS* non mi ha entusiasmato particolarmente e, forse, la colpa di ciò è dovuta alla mia assurda pretesa di avere sotto controllo il personaggio o l'astronave del gioco tramite il joypad, senza che questo scompaia all'improvviso o si divida in due a causa dell'apparizione di un altro sprite sullo schermo. Devo dire che è proprio deprimente, ed è per questo che non mi sento di consigliarlo a tutti, bensì ai soli (e soliti) amanti spassionati del genere. Disconnected.

•ROY

Si Ringrazia Console Generation (Mi)

ALIEN SOLDIER

Giuro che, ancora adesso, ossia circa un'ora dopo aver spento il mio MD, non riesco a credere che ci siano ancora personaggi che abbiano il coraggio di mettere sul mercato titoli con difetti così macroscopici. Posso anche tollerare il rallentamento dovuto alla presenza di una decina di sprite di notevoli dimensioni, ma commercializzare un gioco con dei bug simili è, secondo me, una mancanza di rispetto nei confronti dell'utente, che si avvia fiducioso all'acquisto per poi scoprire che dei programmatori ubriachi si sono dimenticati di inserire nella cartuccia il personaggio principale. Non sto stroncando il gioco, che di per sé è molto carino, solo che non sopporto queste cose... poi perdo il controllo e demolisco i joypad per placare la mia ira! Ribadisco il concetto: *AS* è da acquistare solo se siete dei veri amanti del genere... naturalmente, sto parlando del genere horror, mi pare ovvio!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

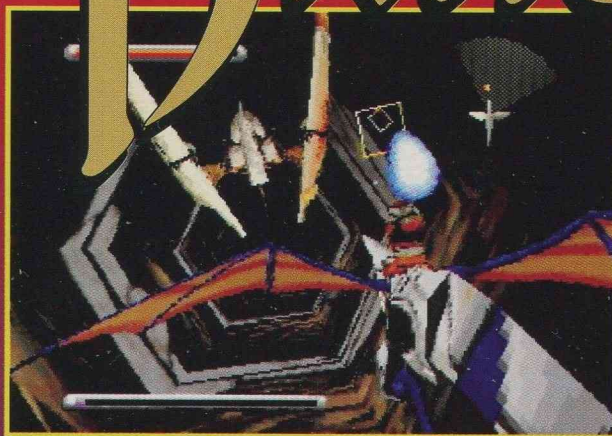
SOTTO CONTROLLO

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

PANZER DRAGOON

Ebbene, lo stavamo aspettando tutti con grande trepidazione fin da quando questo titolo è stato annunciato tra i primi in produzione per Saturn: ricordo ancora la curiosità che mi colse quando ne vidi le prime foto, arrivate in redazione.
Immaginate dunque un mondo 'lontano' ma non del tutto diverso dal nostro, con popoli raggruppati in tribù nel grande deserto, unico indizio rimasto di un'antica e splendente civiltà. Voi, cavalcando con un paio di amici durante una caccia ai viventi (creature dai cui organi si possono ricavare potenti droghe guaritrici), vi trovate all'improvviso a varcare la soglia di un anfratto roccioso che, guarda caso, segna il confine delle terre sicure da quelle sconosciute e misteriose: la vostra avventura inizierà fuggendo da un mostro, che verrà neutralizzato dal "provvidenziale" arrivo dall'alto di due enormi creature alate nel pieno di un furioso combattimento. Questa è, a grandi linee, la sequenza che apre *Panzer Dragoon*, ed è superfluo dirvi che prima di osservarla per bene dovrete munirvi di cardiotonici vari. La sequenza dura più di sei minuti e mezzo, e c'è da essere soddisfatti del lavoro svolto da questo punto di vista, con l'unica pecca di non poter ammirare uno spettacolo del genere a tutto schermo.
Una volta nell'ambiente di gioco vero e proprio, ci sarà un bel po' da fare per cimentarsi degnamente con i comandi: le tre visuali disponibili, unite alle normali direzioni e alle rotazioni sui fianchi e all'indietro, saranno pane anche per i denti del più ferrato pilota. Col tempo, comunque, questa iniziale difficoltà si trasformerà in un vantaggio e in un accrescimento del realismo di gioco: peccato che si senta, forse un po' troppo, l'obbligo di seguire una direzione predeterminata, seppur con le deviazioni necessarie per evitare gli ostacoli. Il puntamento dell'unica arma in dotazione è praticamente

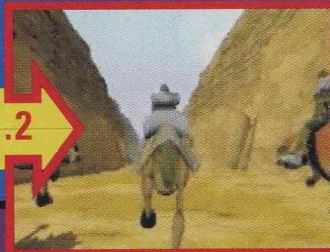
In questo livello sotterraneo verrete sopraffatti numericamente da sciami di nemici volanti che vi spareranno a raffica.

Questo boss di fine livello vi affetterà con queste eliche volanti.

Le scene in notturna sono graficamente bellissime e molto suggestive.

Questo gigantesco fiore è in realtà un super mostro di fine livello.

Le visuali vi permetteranno di avere sempre una buona visione di gioco.

QUANDO L'OCCHIO HA LA SUA PARTE

Semplicemente poderoso, il filmato iniziale è un preludio più che degno per un prodotto di questa lèvatura.

automatico, poiché il mirino segue i movimenti di rotta della vostra cavalcatura alata: potrete sparare normalmente o, tenendo premuto il tasto fire, inquadrare più bersagli che al rilascio di quest'ultimo saranno abbattuti da fasci di energia a ricerca automatica, originati da una sfera color blu acceso situata sotto la gola del dragone. Gli splendidi paesaggi che contornano l'avventura aggiungono quella sfumatura di epicità della quale personalmente sentivo la mancanza negli ultimi sparatutto che ho provato, peccato che nel caso delle costruzioni più imponenti si abbia uno sgradevole effetto di ritardo nell'apparizione, che grava leggermente sull'ottima fluidità di gioco. Al contrario, l'enorme varietà di avversari di tutte le fattezze e misure è senz'altro encomiabile: combattere contro enormi vermi delle sabbie (e qui si avverte come non mai quel forte richiamo a "Dune" -il film- che aleggia fin dall'inizio del gioco), vascelli volanti, pterodattili vittime di mutazioni genetiche e buona parte delle creature normalmente presenti nei giochi di ruolo fantasy, non è certamente roba da poco; inoltre, la presenza di un mostro finale per livello (sempre diverso da quello precedente) è stimolantissima, anche perché se non avrete la meglio vi toccherà ricominciare dall'inizio del segmento di gioco in questione... e questo può essere considerato meno stimolante! L'interessante meccanismo del "recupero crediti" all'aumentare dei mostri distrutti per livello rende sempre e comunque appetibile qualsiasi bersaglio si incontri, che magari verrebbe voglia di oltrepassare senza colpo ferire. *Panzer Dragoon* si conferma così, più o meno, come tutti ce lo attendevamo: coinvolgente, ben cadenzato nella velocità d'azione e sicuramente atipico per quel che riguarda gli elementi che ne condiscono il concept originale.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

Ammirate la grafica con cui è stato realizzato questo tempio semi-sommerso dalle acque!

Sopra: altri due esempi di splendidi paesaggi e di ambientazioni fantasy.

PANZER DRAGOON

Se l'attesa di *Panzer Dragoon* è stata lunga, la ricompensa del suo arrivo non mi ha pienamente soddisfatto, considerando anche i pochi titoli originali in commercio al momento per Saturn. A parte la splendida introduzione girata con riprese cinematografiche di tutto rispetto e l'impatto grafico del gioco (davvero notevole) costituito da ambientazioni cyberfantasy ben disegnate e colorate, buon realismo del movimento degli sprite e sensazione ottima della loro grandezza e profondità, l'aspetto forse più deludente di *PD* è la sua somiglianza al motore grafico che spingeva *Rebel Assault*, titolo di successo ai suoi tempi, ma che risente ormai di una certa "anzianità", specie se paragonato a uscite del calibro di *Magic Carpet* per PC della prolifica Bullfrog. Le possibilità avanzate che offrirebbe la tecnologia del Saturn non si possono quindi certo accontentare di sole migliorie a livello grafico, ma dovrebbero obbligatoriamente soddisfare chi ne usufruisce, ricercando nuovi generi e nuovi traguardi.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

SATURN

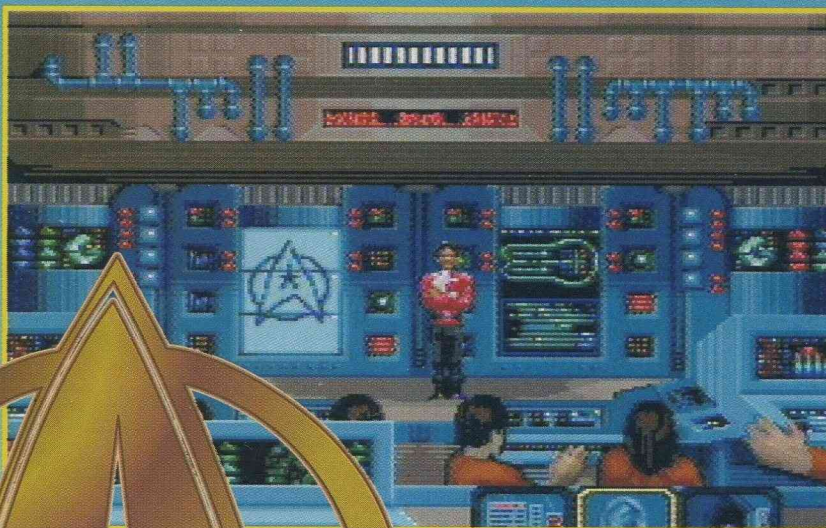
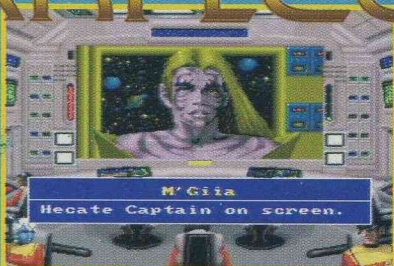
SOTTO CONTROLLO

Casa: INTERPLAY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWARD
Livelli di difficoltà: 3

STAR TREK
STARFLEET ACADEMY

Il 17 di marzo, in tutte le sale cinematografiche italiane, é finalmente uscito, l'attesissimo "Star Trek - Generations", l'ultimo di una lunga e fortunata serie di film fantascientifici ispirati alla famosissima serie di telefilm americani che vedeva, come protagonisti, il Capitano James T. Kirk, il Comandante Spock, il Dottor McCoy, l'Ingegnere Capo Montgomery Scott e tutti gli altri personaggi minori (solo in termini di sceneggiatura, non certo affettivamente) come Uhura, Sulu, Checkov, Chapel, ecc.
In occasione di questa nuova avventura per arrivare dove "...Nessuno è mai giunto prima", tutto il fenomeno "Trek" sta rifiorendo e gode di nuova linfa vitale, quella apportata dalla, criticata ma sempre molto seguita, nuova serie di telefilm "Next Generation".
I videogiochi, ovviamente, non fanno eccezione, ed ecco arrivare la versione Super Nintendo di un gioco dalle grandi potenzialità: *Star Trek - Starfleet Academy*.
Il vostro ruolo sarà quello di un cadetto della Flotta Stellare della Federazione dei Pianeti Uniti in missione di addestramento simulata su una nave di classe Oberth (vedi box). Potrete parlare con gli altri insegnanti e cadetti all'interno dell'accademia, visitare il bar, la sala tecnica, il simulatore di battaglie, il vostro alloggio e, infine, la sala tattica di briefing, in cui un ufficiale istruttore vi parlerà nel dettaglio di tutte le missioni che dovrete affrontare quale studente dell'Accademia.
Una volta superata la prima serie di manovre d'addestramento potrete affrontare le vere missioni: il vostro posto è sulla poltroncina di capitano, al centro del ponte della Miranda e a voi faranno riferimento tutti gli ufficiali di plancia come il timoniere, il navigatore, l'addetto alle comunicazioni, l'ufficiale scientifico e il capo ingegnere. Di volta in volta, che la vostra missione sia andata a buon fine o che sia fallita, vi verrà data una password per affrontare quella successiva: potrete sempre inserire le password precedenti per ritentare le missioni più difficili. Al di là della grafica e del sonoro, della simu-

Ecco il vostro alloggio all'Accademia. Da qui potrete richiedere informazioni di vario tipo e fare un pisolino.

La sala del briefing con l'ufficiale istruttore: sullo schermo appariranno tutte le informazioni che vi servono.

L'immagine mostra lo schermo tattico dello scontro tra due giocatori.

Una delle missioni d'addestramento vi farà conoscere gli strani "Hecate".

L'accademia della flotta stellare di San Francisco in tutto il suo splendore.

Una scena di "Balance of Terror", una delle missioni storiche simulate.

CAPITANO IN PLANCIA!

Nel simulatore di combattimento (l'unica parte del gioco in cui potrete combattere contro un vostro amico) potrete scegliere di affrontare la maggior parte delle navi viste nei telefilm e nei film. Vediamo i ponti di comando delle classi di navi a vostra disposizione:

CLASSE OBERTH

Una nave da ricerca scientifica e da esplorazione: vi sarà assegnata una nave di questa classe quando comincerete l'addestramento vero e proprio nelle missioni simulate.

CLASSE R'T'INGA

La classica nave Klingon che l'Enterprise ha affrontato più volte nei telefilm della vecchia serie.

CLASSE UCCELLO DA PREDA ROMULANO

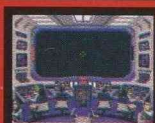
Anche questa classe è stata vista in alcune puntate dei vecchi telefilm: sono navi particolarmente pericolose perché montano il famoso "dispositivo di dissimulazione".

CLASSE CONSTITUTION

La vecchia Enterprise faceva parte di questa classe, facilmente riconoscibile per i motori dalla punta tonda e rossa.

CLASSE ENTERPRISE

Questa classe (di fatto una Constitution modificata) prende il nome dalla NCC 1701 del primo film: è più veloce e più potente delle vecchie Constitution.

D-7R

Un modello originariamente klingoniano utilizzato anche dai Romulani con il dispositivo di dissimulazione: si può ammirare nei film.

CLASSE MIRANDA

Potete vedere in azione la Reliant, una nave di questa classe, nel secondo film: "L'Ira di Khan".

Nel simulatore potrete scegliere la nave tra i modelli elencati.

Un'altra missione storica simulata: nientemeno che "the Wrath of Khan"!

Le prime missioni serviranno solo a prendere confidenza con la nave.

lazione di combattimento (un po' troppo dogfight, per i miei gusti) e dell'interfaccia comandi, quello che mi è piaciuto di questo titolo è l'atmosfera, simile a quella dei film e dei telefilm e le situazioni intriganti e apparentemente senza uscita in cui riuscirà a mettervi... Se pensate di avere la stoffa del Capitano Kirk, mettetevi alla prova con questo simulatore: il divertimento non vi mancherà di certo!

• *Scarlet*

Si ringrazia PlayGame Shop (To)

SUPER NES

STAR TREK - STARFLEET A.

Star Trek - Starfleet Academy è un gioco ricco di opzioni interessanti: al comando della nave potrete cambiare la condizione (verde, allarme giallo o allarme rosso), armare siluri fotonici e faser, inserire le rotte e muovervi a velocità d'impulso, comunicare con le navi e le stazioni nelle vicinanze, scegliere tra quattro tipi diversi di sensori e leggere i risultati sulla console scientifica, richiamare informazioni sulla missione e mille altre cose. Senza contare che, molto spesso, saranno gli stessi ufficiali di plancia a riferirvi i particolari salienti della situazione, senza il bisogno di continuare a scervellarsi per risolvere un problema. Anche se, naturalmente, l'ultima decisione, così come la responsabilità, il merito o il demerito, spetteranno soltanto ed esclusivamente a voi, in quanto capitano della nave. Tutti gli amanti di Star Trek dovrebbero dare un'occhiata a questo gioco: per gli aspiranti capitani non posso che dire una cosa: lunga vita e prosperità!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GIOCABILITÁ (1-10)
Basterà un'occhiata al manuale e una missione simulata per capire i meccanismi di gioco

GRAFICA (1-10)
Niente male, anche se forse le navi avrebbero potuto essere realizzate con più cura

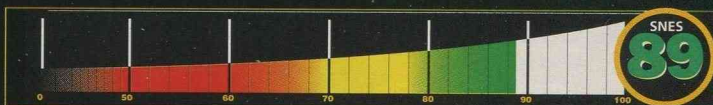
SFIDA (1-10)
Le missioni sono piuttosto difficili e piene di imprevisti, proprio come accade nei telefilm

SONORO (1-10)
Dignitoso, con le musiche che tutti conosciamo: commenta bene l'azione di gioco

0 50 60 70 80 90 100

SNES **89**

SOTTO CONTROLLO

- Ruota la nave verso sinistra
- Ruota la nave verso destra
- Aumenta la velocità
- Muove l'astronave/muove il cursore
- Spara i siluri fotonici
- Entra nella schermata delle opzioni
- Diminuisce la velocità
- Pausa
- Fa fuoco con i faser

N.B.: Tutti i comandi sono riconfigurabili a piacere

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

L'ingresso dei dungeon e delle città è facilmente riconoscibile.

Una volta usciti il paesaggio si allarga cambiando in una specie di mappa.

Volete sapere com'è *Phantasy Star IV*? Bello, tanto, e anche chi non ha simpatia per i combattimenti a turni e preferisce menar fendenti in tempo reale si divertirà parecchio ad aiutare i protagonisti della storia a liberare il sistema solare Algo dai mostri che lo hanno invaso. Nei panni dei membri dell'Hunter's Guild (Comitato dei Cacciatori - di bestie aliene, presumibilmente) dovrete risolvere il mistero della nascita dei mostri e porre fine al loro dominio. Comincerete la vostra avventura sul pianeta Motavia (ma in seguito potrete spostarvi su altri corpi celesti) nei panni di Chez, un giovane cacciatore e, strada facendo, incontrerete altri personaggi che potranno unirsi al vostro gruppo. Nel corso del vostro peregrinare (a volte vi imbatterete in veicoli che renderanno i vostri spostamenti più sicuri e veloci) incontrerete altre persone con le quali dialogare, mostri da combattere e locazioni da visitare. Ad esempio: nei villaggi troverete delle botteghe dove potrete acquistare medicine, armi, scudi e manufatti indispensabili per progredire nel gioco. I vostri

Quando si trovano locazioni interessanti, si viene avvisati da messaggi.

Trovando delle locande è possibile salvare la posizione di gioco.

TECNICHE E ABILITÀ ASSORTITE

I personaggi da voi controllati possono avvalersi in combattimento di tecniche speciali (che a volte possono essere combinate con quelle dei compagni o in complessi schemi d'attacco) a patto che abbiano energia sufficiente: Foi, Gifoi, Nafoi, Wat, Giwat, Nawat, Vol, Tsu, Githu, Nathu colpiscono un solo avversario mentre Zan, Gizan, Nazan, Gra, Gigra, Nagra, Megid, Bolt, Gelun, Doran, Brose e Rimit hanno effetto su tutti i nemici presenti su schermo.
Altre tecniche vi permettono di incrementare la forza fisica, la velocità di reazione e la capacità difensiva, mentre altre ancora vi permetteranno di curare uno o più personaggi del vostro team. Infine, Ryuka e Hinas faciliteranno i vostri spostamenti fuori da un luogo particolarmente pericoloso o in un'altra locazione già visitata.
Oltre alle tecniche i vostri amici avventurieri dispongono di abilità speciali che li aiuteranno a vincere i vari scontri: Crosscut, Ray Blade, Explode, Earth, Flaeli, Diem, Vortex, Death, Astral ed Eliminate sono utili contro un solo avversario. Al contrario, Airslash, Hewn, Tandle, Efess, Legeon, Negatis e Moonshade servono contro tutti i mostri affrontati. Molto utile è Vision che vi permette di predire il comportamento degli avversari.

Esplorando le città e gli esterni, è possibile trovare tutto ciò che vi serve per completare il gioco. Naturalmente, alcuni negozi si rendono estremamente utili per il recupero dell'energia.

personaggi sono caratterizzati da tre indicatori che vi danno lo status della vostra energia vitale, dell'abilità che vi serve per utilizzare le tecniche di combattimento delle quali ciascuno di essi è in possesso (vedi Box) e dell'esperienza che aumenta proporzionalmente al numero di mostri dei quali vi sbarazzate. Un gran bel gioco, notevolissimo per grafica, sonoro, ampiezza dell'avventura e complessità: chi conosce e ha apprezzato le puntate precedenti della saga non resterà deluso, e chi ancora non ha assaggiato la serie di *PS* resterà piacevolmente sorpreso dall'immediatezza dell'interfaccia macchina/utente. Positivo.

• ***Paddy***

MEGA DRIVE

PHANTASY STAR IV

Ho amato *Zelda*, ho apprezzato alla follia *Secret of Mana*, ho perso ore di sonno per *Landstalker*: denominatore comune di questi giochi sono i combattimenti in tempo reale e non a turni, sistema che mi è sempre stato poco congeniale. Poi ho visto *Phantasy Star IV* e sono stato magicamente attratto da questo titolo. Il punto è che non si tratta di un noioso susseguirsi di ordini impartiti ma più che altro di una prova di strategia, una complessa e divertente prova d'intelligenza nella quale dovrete capire quando colpire, e in che modo, quando ripararvi, quando guarire uno o più personaggi oppure quando fuggire. La caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni è ottima, con numerosi quadretti che mostrano molti particolari. Ascoltate il mio consiglio, se gradite questo tipo di avventura andate sul sicuro ed acquistate *PSIV*, e se invece siete prevenuti verso giochi di questo genere, fate la prova: Ne sarete catturati istantaneamente!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

GIOCABILITÁ — 8/10

Dopo aver perso un paio d'ore a giocare con il manuale d'istruzione alla mano, benedirete la semplicità del sistema di controllo

GRAFICA — 8/10

Chiara, colorata, ottimamente disegnata, soprattutto nelle sequenze di combattimento. Alcuni dei mostri sono davvero impressionanti

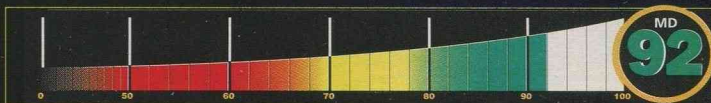
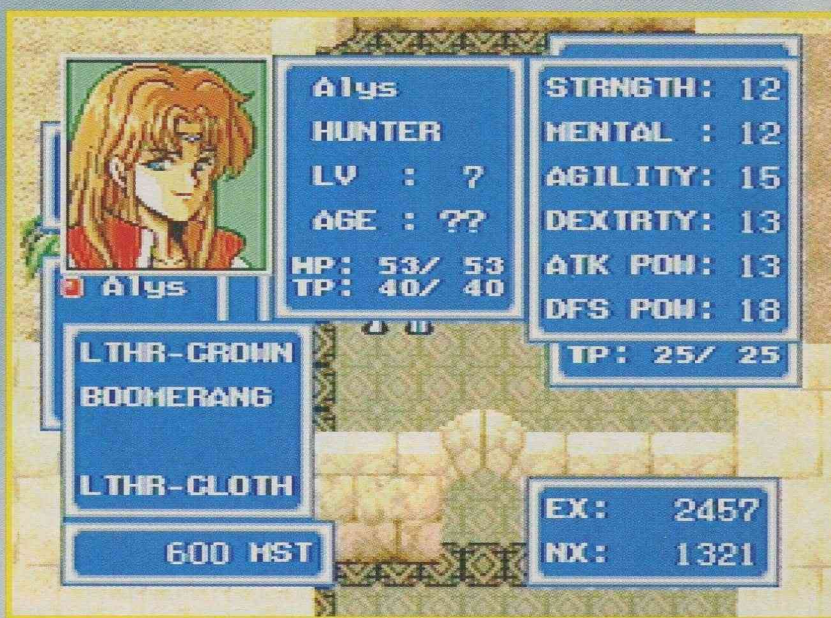
SFIDA — 9/10

Un'avventura lunga e complicata. Questa cartuccia contiene oltre 60 ore di gioco effettivo. Niente male, vero?

SONORO — 8/10

Davvero ottimo sotto tutti gli aspetti; la colonna sonora muta d'intensità con il susseguirsi degli eventi

SOTTO CONTROLLO

Le finestre a comparsa che compongono i vari menu, sono in grado di darvi tutti i suggerimenti adatti per comprendere la situazione dei vostri personaggi.

Lo stile manga della rappresentazione dei personaggi è piacevole.

Il combattimento, statico, avviene in turni successivi.

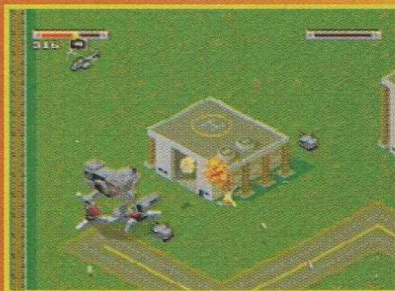
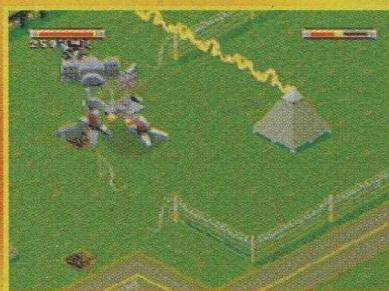
C'ERA UNA VOLTA UN BISCHERO

Uno dei dialoghi che vi verranno proposti durante il gioco. C'è poco da dire il vecchio parla con la ragazza e poi entrambi si scambiano le figurine. Ganzo!

...1

...2

e 3

Casa: ABSOLUTE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Installazioni come questa nascondono armi e liquido refrigerante.

Potrete entrare nelle zone nemiche distruggendo la recinzione con le armi.

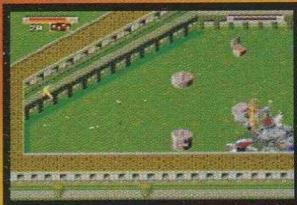
Il vostro "Mecha" è resistente ma i vostri nemici non saranno da meno.

BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT

In questo gioco si ha la nettissima sensazione che la Musa ispiratrice abbia giocato parecchio a un titolo di una belle più famose serie della Electronic Arts e cioè a Desert/Jungle/Urban Strike. La Absolute ha infatti realizzato un gioco dove i mech cercano di portare a termine delle missioni (prima somiglianza) su dei campi di battaglia visti in prospettiva isometrica (seconda somiglianza) dovendo fare i conti con munizioni limitate che possono essere reintegrate raccogliendo i contenitori che troverete nelle costruzioni da voi abbattute (terza somiglianza) e potendo contare su una serie di informazioni - mappa, contatore dei danni subiti e di quelli inflitti agli avversari, sommario delle missioni da svolgere - che vi guideranno nel corso del gioco (quarta somiglianza).
Tra i punti che i due giochi hanno in comune, potrei citare anche l'ottima fattura della grafica, ma in realtà più che in un'accusa per tentativo di plagio questa mia considerazione si risolve in un plauso all'Absolute per aver creato soluzioni originali e divertenti, come quella di poter penetrare nei recinti sia

Questa esauriente mappa radar vi consentirà di pianificare la battaglia e decidere la migliore strategia per affrontare il nemico.

In questa schermata di opzioni potrete selezionare l'armamento del vostro robot, scegliendo tra le armi a vostra disposizione quelle più idonee per la missione.

MI SENTO ACCALDATO

Man mano che farete uso delle armi, il mech si surriscalda e, nel giro di pochissimi minuti, zomperete per aria, prima ancora che il livello dei danni che potete subire abbia raggiunto il massimo. Si può porre rimedio a questa incresciosa situazione raccogliendo i cilindri contenenti l'indispensabile liquido di raffreddamento che compaiono tra le macerie di alcuni edifici distrutti o dopo aver fatto saltare per aria un mech avversario. Dopo aver raccolto questi simpatici oggettini, sarete pronti per riprendere il combattimento, freschi come una rosa...

Continuate a dare un'occhiata al radar, ogni tanto, anche durante le missioni: la situazione può cambiare radicalmente da un momento all'altro.

dall'ingresso principale che abbattendo i reticolati esterni. Le armi a vostra disposizione sono numerose: cannoncini, mitragliatrici, laser, vari tipi di missili di granate e la schermata di caricamento del vostro arsenale vi spiegherà in dettaglio le loro caratteristiche di frequenza di tiro, gittata e potenza distruttiva (il vostro mech può portare tre tipi di arma per volta). Il mech è animato splendidamente e i fondali sono ben tratteggiati, così come le installazioni avversarie fisse (edifici, postazioni lanciamissili, cannoni, fortezze) mentre alcuni dei mezzi da combattimento sono miniaturizzati e disegnati in maniera semplicistica. Per esempio i carri armati, che sembrano delle fedelissime riproduzioni di quelli del Risiko. Il sonoro è molto convincente negli effetti e le musichette presenti si lasciano ascoltare con piacere, così come il sonoro campionato che, pur rado, è di buon livello. Un gran bel gioco, difficile e impegnativo, ma che piacerà ai guerrafondai, agli amanti degli sparatutto e a chi ha apprezzato la saga degli *Strike* dell'EA.

• *Paddy*

Questa missione viene ulteriormente complicata dall'ambiente ostile...

Gli scenari sono molto diversi tra loro ma sono sempre realizzati con cura.

Come nella serie *Strike* della EA, distrugger i radar è fondamentale.

BaGoAC unisce un valido background col sistema alla "Desert Strike".

BATTLETECH

Battletech è uno di quei giochi dai quali ci si attende molto: le prime immagini viste in giro avevano suscitato grandi aspettative per la grafica. Il personaggio principale è un bel mech, le missioni erano descritte come numerose e l'azione avvincente. Le promesse sono state in gran parte mantenute e l'unico vero difetto di questo gioco risiede nel non elevatissimo ritmo, ma del resto questa è una simulazione di combattimento di robot alti dieci metri e non una competizione di velocità. L'interazione con i fondali è alta e la sezione strategica si sposa perfettamente con quella d'azione: inizialmente sparerete all'impazzata contro tutto, rimanendo senza munizioni o surriscaldando il vostro mech e resterete insoddisfatti pensando di avere a che fare con un gioco troppo difficile. Nulla di tutto questo: dosate i vostri colpi, pianificate la strategia, raccogliete il liquido raffreddante e vedrete che farete molta strada. Un gioco impegnativo, divertente e realizzato con cura che non mancherà di divertirvi per molto tempo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (1–10: 8)

Velocità di gioco più che decente, manovrabilità ottima. Cosa si può volere di più dalla vita? Anna Falchi, va bene, e poi?

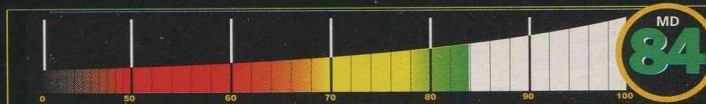
GRAFICA (1–10: 8)

Animazioni, fondali, sprite principali: tutto è fatto molto bene. Alcuni avversari farebbero miglior figura in *Micro Machines*

SFIDA (1–10: 8)

Tante missioni, livello di difficoltà elevato e necessità di pensare parecchio prima di passare all'azione. Vi divertirete a lungo

SONORO (1–10: 8)

Un gran bel miscuglio di effetti sonori, brani e frasi digitalizzate che sorprendono i vostri padiglioni auricolari

SOTTO CONTROLLO

Casa: SEGA

N°Giocatori: 1-2

Continua?: PASSWORD

Livelli di difficoltà: 3

MOTO CROSS

Dopo essere riuscita a superare la Nintendo sul mercato USA la Sega ha compiuto un'impresa che sembrava impossibile. Il problema, però, è che nel mercato videoludico a ogni nuova generazione tecnologica si rimette tutto in discussione: si danno nuove carte (si cambia anche il mazzo) e le posizioni commerciali possono ribaltarsi. È accaduto ai danni della Nintendo nel passaggio dagli 8 ai 16 bit, e potrebbe accadere ora ai danni della Sega, la quale è talmente orgogliosa del parco di Genesis installati negli USA, che non li vuole mettere in discussione in nessun modo. Ha così scelto la via dell'add-on che tiene ancorati i teenager americani ai loro Genesis (garantendo la "brand loyalty") e non richiede un esborso pesante come l'acquisto di una macchina completamente nuova. Analizzando la situazione da questo punto di vista diventa più chiaro il motivo per cui la Sega of America di Tom Kalinske abbia avuto un ruolo-guida nel progetto Mars-32X, tanto che inizialmente la macchina non doveva neppure essere distribuita in Giappone.

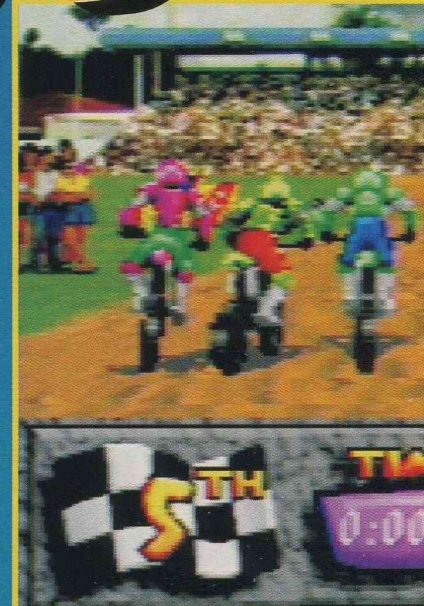
E col carattere peculiarmente "americano" della linea 32X è perfettamente coerente questo

Il sistema di controllo è un po' troppo semplicistico e vi capiterà spesso di finire così!

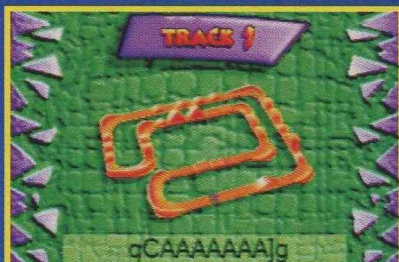
Alla partenza potrete guadagnare posizioni calpestando gli avversari!

FREESTYLE

Nelle intenzioni, questo gioco mira a ricreare, in versione videoludica, l'enorme spettacolarità del vero motocross. Per cercare di raggiungere questo scopo, i programmatori hanno implementato nel sistema di controllo la possibilità di riprodurre alcune delle manovre che i piloti compiono più frequentemente nella realtà. Innanzitutto, premendo la croce direzionale verso l'alto, si può far chinare il pilota in avanti, rendendolo più aerodinamico (ma gli effetti non sono eclatanti...); attenzione, però, perché in questa posizione è facile perdere il controllo della moto in caso di dossi imprevisti. Dirigendo la croce verso il basso, poi, si spinge il pilota a sollevare l'avantreno quando la moto si trova in aria per un salto, preparando l'atterraggio nel migliore dei modi . Si possono anche effettuare delle acrobazie aeree (un saluto alla folla e una finta discesa dalla sella con la moto in aria) che, se ben eseguite, vengono premiate con una somma di denaro. Molto meno realistica la possibilità di tirare pugni e calci per liberarsi degli avversari: nel vero Supercross comporta pesanti sanzioni e squalifiche. Notate infine, la quasi inutilità del pulsante del freno, che viene chiamato in causa molto di rado: e questo è sempre un brutto segno nei giochi di guida.

Una curva un po' difficile: la simulazione non è molto accurata...

Un'immagine dell'opzione di gioco a due: come potete vedere le finestre non sono molto grandi, ma il divertimento ci guadagna di sicuro.

I fondali e gli sprite dei motociclisti non sono realizzati troppo bene...

Ecco una rissa in piena regola: nelle gare reali, questo non è permesso.

Potrete scegliere di gareggiare con tre moto su ben dodici piste diverse.

Motocross Championship, pubblicato nell'ambito della collana sportiva Sega Sports. È una simulazione di Supercross (il cross americano che si corre su circuiti artificiali realizzati negli stadi) che si propone di riprodurre sugli schermi domestici le stesse emozioni di guida comunicate da piloti spettacolari come Jeremy McGrath e Mike LaRocco. Il problema -lo dico subito- è che purtroppo non ci riesce. La tecnica usata per rappresentare i percorsi, e le motociclette, si rivela, fin dalle prime partite, poco efficace: in alcuni casi è possibile scorgere, nella parte alta dello schermo, il lavoro di vera e propria "costruzione" effettuato dalla CPU che appiccica spezzoni di pista beige sullo sfondo verde. Le moto, poi, sono riprodotte attraverso sprite di grafica bitmap che vengono grossolanamente ingranditi nelle inquadrature ravvicinate dando luogo al caratteristico effetto di pixellation (sgranatura dell'immagine) che può essere tollerabile in giochi superbi come *Doom*, *Wolfenstein 3D* o *Ultima Underworld* (su PC), ma che risulta, in questo caso, solo fastidioso.

Sul fronte della velocità pura, le cose migliorano un po': il gioco riesce infatti a garantire un ritmo di gioco sufficientemente elevato e frenetico senza pregiudicare eccessivamente la fluidità delle animazioni. Le curve, i rettilinei e i salti si snodano incessantemente sotto le ruote (artigliate) della moto del giocatore: tuttavia, in questo susseguirsi di ostacoli, si perdono la complessità e le sofisticatezze della guida fuoristrada e le gare, dopo poche partite, si riducono a una sequenza piuttosto scialba e insoddisfacente di colpetti sul joypad. Come capita spesso nel caso dei giochi di guida mediocri, il coefficiente di divertimento è rivitalizzato dalla presenza di un'opzione a due giocatori: le finestre di gioco sono un po' minuscole, ma la possibilità di sfidare un avversario umano si fa sempre apprezzare.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Nonostante la possibilità di selezionare motociclette di tre cilindrate differenti e di scegliere tra dodici piste diverse, *Motocross Championship* si rivela un gioco piuttosto ripetitivo e monotono. La causa di questa mancanza di mordente è da ricercare nella pessima riproduzione dell'interazione fra moto e terreno: non c'è alcuna traccia del sottile equilibrio nel dosaggio del gas e nella scelta delle traiettorie richiesto dallo sport reale. La moto reagisce al contatto con la pista in modo grezzo e semplicistico e anche il sistema di controllo, poco soddisfacente, rispecchia questa impostazione. Il tentativo di movimentare la competizione inserendo la possibilità di tirare calci e pugni, poi, non solo fallisce ma nuoce alla componente simulativa del gioco che, per quanto esile, è pur sempre presente. La sufficienza complessiva è comunque assegnata in virtù di una dignitosa velocità di esecuzione che, unitamente alla possibilità di giocare in due, permette a *MC* di offrire una discreta quantità di intrattenimento.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

Da quando le Teenage Mutant Ninja Turtles hanno dato vita a un vero e proprio fenomeno commerciale, trasformando i propri creatori in miliardari, negli Stati Uniti proliferano i personaggi più astrusi. Gli ultimi arrivati sono questi Topi Marziani Motociclisti, protagonisti di una serie di cartoni animati, nonché della solita invasione di merchandising. E si sa che ormai, con le dimensioni planetarie assunte dall'industria dei videogiochi, nell'enorme calderone di prodotti che scaturiscono da una licenza di successo, insieme alle figurine e ai pupazzi di plastica, arriva anche, puntualmente, un tie-in per console. In questo caso è stata la Konami la più lesta ad accaparrarsi i diritti d'immagine: nel valutare questo prodotto, però, lasceremo da parte -come al solito- ogni considerazione sulla validità commerciale della licenza e focalizzeremo la nostra attenzione sulla qualità del gioco in se stesso.
Dunque, ricordate *Rock 'N' Roll Racing*, quel gioco di guida dell'Interplay basato su visuale isometrica e uscito nel novembre del 1993? Ecco, questo *BMfM* ne ricalca piuttosto fedelmente (o sfacciatamente, dipende dai punti di vista) l'impostazione. L'unica sostanziale differenza consiste nel passaggio dalle quattro ruote dei veicoli di *R'N'RR* alle due delle motociclette protagoniste di *BMfM*. Il gioco prevede la possibilità di sfidare un avversario umano tramite split-screen, nonché di confrontarsi con corridori controllati dalla CPU. Com'è consuetudine dei giochi di guida ad ambientazione futuristica, alla sezione di guida vera e propria si affianca una componente, per così dire, manageriale: i piazzamenti di fine gara, infatti, consentono di guadagnare somme di denaro che devono essere investite nel miglioramento della propria moto. A questo scopo si può scegliere fra nuovi motori per migliorare la velocità di punta, gomme che

RATTI E MOTORI

La prima operazione da fare, prima di buttarsi nella competizione vera e propria, è la scelta del personaggio da condurre. Le sei alternative disponibili rappresentano, in proporzione egualitaria (par condicio?), i "buoni" e i "cattivi" della serie: tre per parte. I "buoni" cavalcano mezzi (più o meno) tradizionali, mentre i "cattivi" sono dotati di veicoli alquanto improbabili.

THROTTLE

Costui è il "ras" dei Biker Mice, nonché un vero elegantone: pregevoli il gilet di pelle nera sul torso nudo, il foulard rosso al collo e l'abbondante piercing sull'orecchio sinistro. La moto è un clone della Harley Davidson.

VINNIE

Topastro dalla pelle bianca (presumibilmente albino) cavalca una possente due ruote rossa che ricorda, per molti versi, quella di Akira. Di gran gusto il fanale e lo specchietto retrovisore a forma di testa di topo.

MODO

Look alla Terminator per questo enorme ratto grigio, guercio da un occhio. La moto, di un elegante colore viola, è dotata di cannoncini, ma mantiene buoni livelli di agilità e potenza e permette manovre a effetto.

LIMBURGER

Questo, invece, è il pingue leader dei "cattivi". Il veicolo non si può propriamente definire una moto: si tratta di una specie di mini-hovercraft tondeggiante. Abbastanza veloce ma non molto stabile in curva.

GREASE PIT

Pozzo di Grasso, guida con disinvoltura una specie di ibrido fra un chopper e un triciclo. L'enorme corporatura e il peso straripante non gli impediscono di dimostrarsi uno dei corridori più veloci ed efficaci del lotto.

DR. KARBUNKLE

Voilà lo scienziato pazzo, non poteva mancare. Come prevede il "Manuale del perfetto scienziato pazzo" circola su un eccentrico veicolo di sua fabbricazione: si tratta di un robot semovente a forma di insetto, degno di Paperinik.

Vinnie e Grease Pit si apprestano ad affrontare un bel trampolino di lancio.

Lo striscione verde segnala l'inizio dell'ultimo giro: hurry up!

garantiscano una maggiore aderenza in curva, o carrozzerie più pesanti per aumentare la resistenza del mezzo agli urti. Altri vantaggi (in questo caso solo momentanei) si possono trarre dall'uso dei bonus che vengono elargiti allo scadere di ogni giro: si passa dalla classica nitro che garantisce una super propulsione per qualche istante, alla stellina di invincibilità, all'orologio che blocca per tutti gli avversari per alcuni secondi, permettendo di recuperare molte posizioni in un sol colpo o di prendere il largo. È da notare, però, che il tipo di bonus di volta in volta ottenuto è determinato su base puramente casuale: pescare quello giusto al momento opportuno è quindi solo una questione di fortuna, che mette in secondo piano l'abilità personale del giocatore.

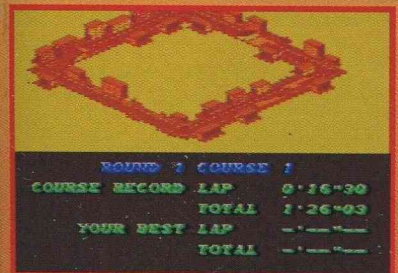
Il quadro è completato dalla presenza di una ventina di circuiti diversi suddivisi in cinque ambientazioni: la metropolitana City, che si snoda su nastri d'asfalto sistematicamente interrotti da lavori in corso; la tropicale Island, fitta di palmizi; la Sewerage, che passa attraverso tunnel sotterranei infestati da mine; la caotica Circus, ambientata in uno stadio; e infine la Fortress, dal look metallico hi-tech.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Ecco la ciurma di *BMfM* al gran completo! A voi la scelta.

Throttle sgomma bel bello lungo il litorale, fra sabbi e palmizi tropicali.

Il veicolo di Limburger, strano come il suo padrone, viaggia su cuscino d'aria.

A causa della visuale isometrica, tutte le piste hanno una struttura simile.

BIKER MICE FROM MARS

I miei giochi preferiti sono quelli che basano le proprie carte sull'innovatività e la qualità a prescindere dal "richiamo" che il protagonista del titolo sa esercitare sul pubblico. Per questo, quindi, guardo con un certo sospetto ai tie-in basati su licenze roboanti. Ogni dollaro destinato al marketing (scusate se lo ripeto sempre) è un dollaro sottratto alla fase di produzione. La licenza, comunque, non impedisce certo, di per sé, di realizzare un tie-in di qualità: non è questo il caso, però, di *BMfM* Intendiamoci, non si tratta di un titolo catastrofico, ma la mancanza di originalità (resa evidente dai numerosi rimandi a *Rock 'N' Roll Racing*) e la struttura di gioco piuttosto semplicistica lo relegano al rango di gioco dignitoso e nulla più. Il controllo che il giocatore esercita sui corridori è assolutamente essenziale e privo di aspetti sofisticati: si finisce così per padroneggiare ogni aspetto delle competizioni dopo poco tempo, perdendo l'interesse. Gli unici che potranno amarlo senza riserve sono i fanatici dei Topi Marziani.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È richiesto un tipo di azione sul joypad abbastanza rudimentale: si agisce sulla croce per dirigere il personaggio attraverso i circuiti come fosse un cursore

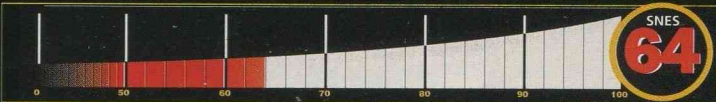
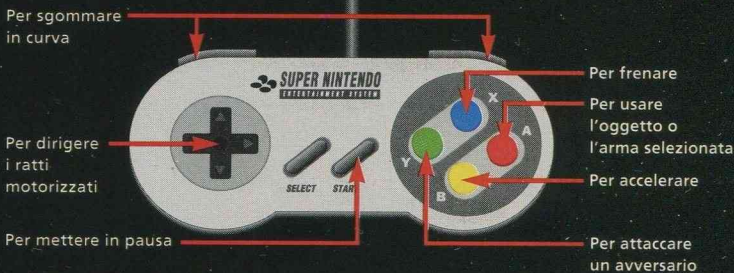
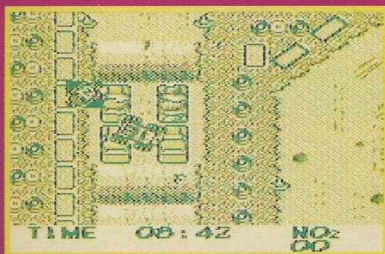
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I cromatismi delle diverse ambientazioni sono vari, ma lasciano trasparire una certa trascuratezza nel tratto grafico, propria peraltro anche dei disegni della serie

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È implementato un buon numero di circuiti, ma la natura semplicistica della struttura di gioco rende *Biker Mice from Mars*, alla lunga, leggermente ripetitivo

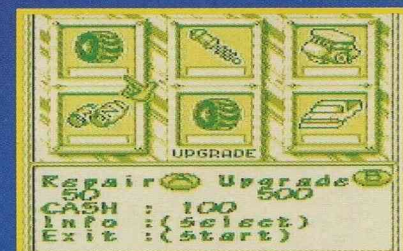
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nulla di nuovo sul fronte del sonoro; non possiamo che registrare la presenza di effetti e musiche del tutto ordinari: Sei: sufficienza sulla fiducia

SOTTO CONTROLLO

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

La visuale dall'alto ricorda Micromachines 2 (e basta?).

GAME BOY

Gli Americani, quando non hanno niente di meglio da fare, o dichiarano guerra a qualcuno o inventano uno sport nuovo. In questo caso è bastato prendere il telaio di normali "jeepponi" made in USA e attaccarci delle ruote di dimensioni smisurate. Così è nata l'USHRA, ovvero la United States Hot Rod Asssociation, l'associazione che si preoccupa di organizzare gare per queste ingombranti macchine. Come al solito, sia che si tratti di guerre o di sport, l'elemento fondamentale è lo spettacolo, elemento che non manca di certo in queste competizioni. Lungo il circuito sono disseminati salti, fosse e ordinate doppie file di normali veicoli. I piloti alla guida di questi bestioni, conosciuti come Bigfoot o Monster Truck, si divertono e fanno divertire il pubblico con impennate impressionanti e vere e proprie atomizzazioni delle suddette utilitarie che, dopo il trattamento, sono ridotte a sottili sfoglie di metallo. Da tutto questo l'Acclaim ne ha tratto un gioco, cercando di riprodurre lo stesso spirito distruttivo. Una volta scelto il proprio monster truck tra sei differenti modelli, si parte alla conquista del titolo di campione. Per far questo si devono superare ben venti circuiti cercando di rimanere in testa alla classifica. Per accedere alle gare bisogna qualificarsi tra i primi quattro tempi in sfide a due; lungo il percorso si possono trovare, distruggendo le macchine parcheggiate, diversi bonus che vanno dai soldi, utili per migliorare le caratteristiche della propria vettura, al classico barile di "nitro", per turbo accelerazioni.

• ***Trust***

Si ringrazia Newel (MI)

Ed ecco il solito negozio in cui comprare il Parmacotto.Serve la vaschetta?

MONSTER TRUCK WARS

Come in tutti i giochi di questo genere la visuale di gioco è quella classica da sopra, e già questo fatto maldispone il prode recensore che di giochi simili ne ha visti a migliaia. Se poi a questo si aggiunge il garage dove effettuare riparazioni e migliorare la propria vettura, i bonus lungo il percorso e un'eccessiva somiglianza di tutti i circuiti, il fido redattore comincia a farsi venire cattivi pensieri pensando alla giusta punizione. Per fortuna la grafica nitida e la buona giocabilità salvano in corner questo *MTW*, evitandogli un voto scolastico. In effetti questo gioco è nuovo solo perché è uscito da poco, e questo certamente non basta a farne un acquisto indispensabile. Forse gli amanti di questo genere di competizioni potrebbero apprezzare il fatto di poter finalmente guidare il loro veicolo preferito, ma non penso che qui in Italia ci sia qualcuno che faccia di questo sport una mania. In definitiva *MTW* è gioco americano per gli americani e per i pochi italiani che amano questa specialità, a tutti gli altri consiglio di cercare altrove.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Può risultare divertente farci qualche partita, ma dopo un po' il divertimento precipita

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica nitida, benché non abbastanza varia

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli avversari agguerriti e il buon numero di circuiti propongono una buona sfida

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Abbassate il volume al minimo, non vi perderete niente

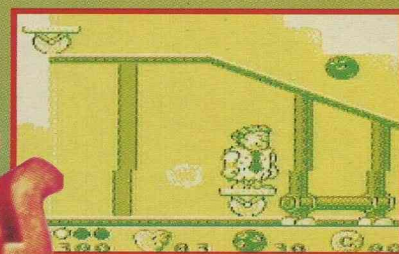
SOTTO CONTROLLO

Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

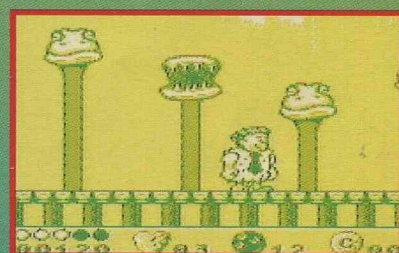
The Flintstones

La Ocean non si smentisce mai. Non appena esce un film che si presta a essere trasformato in un videogioco, subito ne acquista i diritti. Questa volta è toccato a "The Flintstones" il film basato sui vecchi cartoni di Hanna & Barbera che vede nella parte di Fred Flintstone il bravo John Goodman, copia sputata dell'originale. Sinceramente ammetto di non aver visto il film, ma i cartoni animati li ho visti tutti quindi non sono completamente impreparato. Voi impersonate Fred, il primitivo capo famiglia, e dovete andare alla ricerca della vostra amata figlioletta. Lo schema di gioco ricalca quello dei più classici giochi di piattaforme: si deve superare una serie di livelli cercando di evitare i vari pericoli.
Ma la società dove vivono i Flinstones è famosa per la sua modernizzazione: ci sono automobili, giornali, cinema e addirittura videogiochi! Lungo i livelli si possono infatti trovare dei preistorici coin-op e inserendo la monetina ci si può cimentare a *Dino Invaders* (uno *Space Invaders* con teste di dinosauro al posto delle astronavi) a *Dino Dash* (rifacimento del mitico *Pac-Man*), e a *Snake* (*Nibbler*: il gioco del serpentone che più mangia e più si allunga). Se si è abbastanza bravi si può rimanere incollati a questi coin-op per diverso tempo andando avanti di livello in livello, in pratica quattro giochi al prezzo di uno. Inoltre, alla fine di ogni livello vi aspettano altri sottogiochi, tra cui un arcaico bowling e il classico tris.

• *Trust*

Si ringrazia Newel (MI)

Come è bello andar...sulla mia rotella!..(è una pubblicità progresso)

Non tentate di replicare l'impresa di Fred sul vostro cocker. Uomo avvisato…

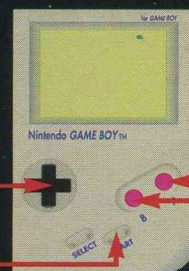
Imboscati su un dinosauro: anche la preistoria ha i suoi scansafatiche!

Dino, un dinosauro fortunato perché può dire: mai avuto carie in vita mia!

THE FLINTSTONES

Bisogna ammettere che questo tie-in è abbastanza riuscito. Si può rivivere l'atmosfera dei cartoni animati e del film con un gioco piacevole e ben realizzato, a partire dalla grafica caratterizzata da sprite grossi e ben disegnati, fino al sonoro curato e fedele alle musiche originali. Purtroppo il gioco in sé non si discosta minimamente dai canoni classici del genere platform. Le situazioni in cui ci si ritrova sanno di già visto, come l'ormai inflazionata sezione sui carrellini, ma tutto sommato qualche spunto interessante, come i molti sottogiochi, fanno emergere questo titolo dalla massa informe. In conclusione, per i neo acquirenti di un Game Boy può rappresentare un acquisto valido, per chi, invece, di giochi simili ne ha già fin troppi consiglio molta cautela, perché potrebbero ritrovarsi con una cartuccia di cui non sentivano veramente il bisogno.

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○○ P

GAME BOY

SOTTO CONTROLLO

Casa: SETA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Distruggere queste installazioni sarà facile, ma attenti alla contraerea!

In questa schermata potrete richiedere informazioni sulla missione in corso.

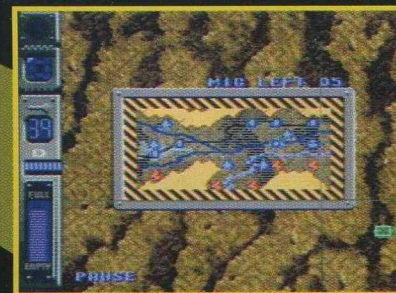
Il radar vi mostrerà i nemici ancora attivi nella zona d'operazione.

Quando la zona è presidiata dai nemici le cose si fanno un po' più dure.

Ecco un'immagine della mappa strategica che potrete richiamare su schermo per aver un'idea precisa della situazione in cui vi andate a ficcare di volta in volta.

Anche se sulla prima pagina del manuale campeggia una scritta che dice: "Questo gioco è basato sulla fiction. I nomi che appaiono non hanno nulla in comune con soggetti reali", i riferimenti che *Air Strike Patrol* fa alla Guerra del Golfo sono evidenti. Innanzitutto l'ambientazione mediorientale desertica, in secondo luogo la trama, che racconta come l'esercito dello Zarak (sic) abbia invaso lo Sweit (ri-sic), con l'intenzione di impadronirsi dei pozzi petroliferi di Saudi Ababeia (ri-ri-sic!). Insomma, siete chiamati ancora una volta a ristabilire l'ordine mondiale mettendovi alla cloche di due dei più letali jet dell'Aeronautica Americana: l'F-15 e l'A-10. Dopo aver scelto il livello di difficoltà e il set dei comandi, si arriva a una schermata di opzioni attraverso la quale si può accedere alle informazioni necessarie per lo svolgimento della missione. In questa fase si può modificare l'armamento da caricare sull'aereo, tenendo presente, però, che alcuni cannoncini, bombe o missili possono equipaggiare solo un tipo di velivolo. Una volta completata la preparazione si assiste al briefing, tenuto da un non meglio identificato ufficiale, e ci si può gettare nel mezzo dell'azione. In linea di massima, occorre procedere alla sistematica distruzione degli obiettivi identificati dalla missione, cercando nel contempo di portare a casa la pellaccia, dato che si tratta di incursioni solitarie in cui il nostro aereo deve vedersela con le postazioni antiaeree nemiche. Per colpire gli obiettivi a terra ci si avvale di un mirino verde che indica il punto d'impatto dei missili. In ogni momento è possibile richiamare la mappa, per visualizzare su schermo la posizione del nostro aereo e degli obiettivi. A fine missione una schermata di debriefing dà una rappresentazione analitica della nostra performance.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

AIR STRIKE PATROL

Il modello a cui i programmatori della Seta si sono ispirati nella realizzazione di *Air Strike Patrol* è *Desert Strike*, di cui hanno ripreso l'impostazione isometrica aggiungendo elementi strategici di contorno. Il risultato, però, non è azzeccato come nel caso del titolo dell'Electronic Arts e il motivo risiede principalmente nella giocabilità. Il sistema di controllo può essere configurato in modalità "relativa alla posizione dell'aereo" o in modalità "alto/basso/destra/sinistra" ma, anche se la prima è senz'altro più efficace della seconda, nessuna delle due è realizzata in modo adeguato a garantire l'immediatezza di gioco e la confidenza che uno shoot'em-up, per quanto strategico, esige. Anche dal punto di vista tecnico, comunque, *ASP* non brilla, a causa di uno scrolling leggermente incerto e di sprite un po' grezzi. L'unica nota positiva consiste nella buona attenzione che è stata data agli elementi di contorno. Che però, purtroppo, sono di contorno.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (5/10)

Nonostante la possibilità di impostare due diversi tipi di controllo, la sensazione di feeling nella manovra dell'aereo non è mai completa e soddisfacente

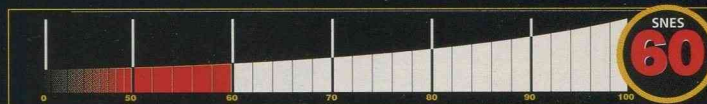
GRAFICA (6/10)

Lo scarno paesaggio desertico in cui è ambientato ASP è riprodotto in modo dignitoso, ma gli sprite sono un po' troppo semplici

SFIDA (7/10)

Air Strike Patrol è articolato in sei missioni a difficoltà crescente che garantiscono un buon interesse sul lungo periodo, sempre che ci si appassioni al gioco

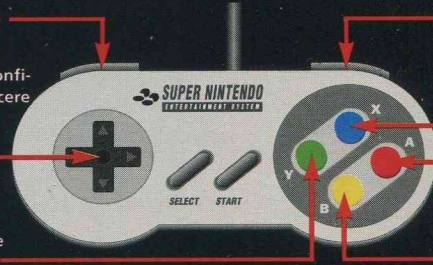
SONORO (6/10)

C'è abbondanza di motivetti di atmosfera bellica. Gli effetti sonori sono abbastanza vari ma nel complesso tendono al banale

SOTTO CONTROLLO

Per decelerare

P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

Per dirigere l'aereo (due modalità)

Per far partire un missile

Per accelerare

Per innescare i postbruciatori

Per sganciare i flare

Per sparare col cannoncino

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

CONSOLE GAMES

51015 - Monsummano Terme (Pistoia) - Via Empolese, 36
Tel. 0572/953618 - Fax 0572/951864

Vieni a trovarci. Siamo a soli 2 Km dall'uscita autostradale di Montecatini Terme, direzione Monsummano T. (destra)

"SIAMO APERTI LA DOMENICA"
(chiuso il martedì)

DISPONIBILI TITOLI PER NEO GEO CD, GAME BOY E GAME GEAR

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

SUPERNINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY	
EARTH WORM JIM	
SECRET OF MANA	
FINAL FANTASY III	
LION KING	
SAMURAI SHODOWN	
NBA JAM T.ED.	
SHOOT OUT SOCCER	
POWER DRIVE	
INT. SUPERSTAR SOCCER	
TETRIS	
TETRIS 2	
BATMAN E ROBIN	
STARFOX 2	TEL.
FX FIGHTER	TEL.

SUPER OFFERTE

MEGAMAN X	69.000
VORTEX	99.000
FATAL FURY 2	99.000
MORTAL KOMBAT	59.000
ART OF FIGHTING	69.000
WORLD CUP USA 94	59.000
PARODIUS	69.000
BEST OF THE BEST	49.000
STARWING	69.000
LEGEND	99.000

MEGADRIVE

SOLEIL
NBA JAM T. ED.
CLAYFIGHTER
POWER DRIVE
FIFA SOCCER 95
PROBOTECTOR
THE LEGEND OF THOR
ROAD RUSH 3
URBAN STRIKE
ROCK & ROLL RACING
SAMURAI SHOWDOWN
EARTH WORM JIM
STREET RACER
NBA LIVE 95
SHINING FORCE 2

MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER	69.000
ETHERNAL CHAMPIONS	59.000
CASTELVANIA	69.000
ANOTHER WORLD	39.000
ROBOCOP VS TER.	69.000
COMBAT CARS	59.000
SYLVESTER	69.000
ROCKET KNIGHT ADV.	59.000
SHAQ FU	79.000
ART OF FIGHTING	79.000

MEGA 32X

DOOM	
VIRTUA RACING DELUXE	
COSMIC CARNAGE	
MORTAL KOMBAT II	
SOULSTAR X	
MOTOCROSS	
RAY MAN	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
METAL HEAD	

3DO

3DO FZ10 PAL
THEME PARK
DRAGON'S LAIR 2
SPACE ACE
NOVA STORM
THE NEED FOR SPEED
GEX
RETURN FIRE
DOOM
MYST
S.NES JOY ADAPTOR 2F.
JOYPAD 6 BUTTONS
JOYPAD INFRAROSSI
MODULO F.MOTION VIDEO TEL

3DO OFFERTE

JAMMIT BASKET	89.000
WAY OF THE WARRIOR	79.000
CRASH BURN	89.000
SAMURAI SHODOWN	119.000
FIFA SOCCER	109.000
STAR CONTROL II	99.000
SEWER SHARK	89.000
OFF WORLD INT.	99.000

JAGUAR

RAYMAN	
VAL D'ISERE	
IRON SOLDIER	
SYNDACATE	
CANNON FODDER	
POWER DRIVE	TEL.
BURN OUT	TEL.
FIGHT FOR LIFE	TEL.
CD PLAYER	TEL.
DOOM	110.000
CHEKERED FLAG	110.00
ALIEN VS PREDATOR	129.000

SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER
TOSHINDEN
MOTOR TOON GP
EVOLUTION
CYBERSLED
KILEAK THE BLOOD
STAR BLADE ALFA

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER
VIRTUA RACING
DAYTONA USA DISPONIB.
CLOCKWORK KNIGHT
PANZER DRAGON
VAN BATTLE
VICTORY GOAL
SHINOBI
JOYPAD

SEGA SATURN
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

SONY PLAY STATION
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

3DO FZ10
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- PERMUTA DELL'USATO -
- NOLEGGIO -

Il primo specializzato in vendita e noleggio di cartucce

Il primo centro specializzato di Portici NA per vendita di P.C., IBM, Macintosh, Sega, Nintendo

Tutto a prezzi imbattibili con arrivi settimanali e per chi acquista una console riceverà un gradito omaggio

Via Libertà 258 - 80055 Portici (NA)
(nei pressi della IV traversa a ds.) Tel. Fax 081- 7766465

Da noi puoi trovare tutto per il tuo PC, Macintosh, Sega Megadrive, Super Nintendo, Action Set, Game Boy, Game Gear, Saturn, Panasonic 3DO, Play Station della Sony, Neo Geo CD, CD - I Philips.
Accessoristica: Stampanti, Schede sonore, Schede Madri, DRIVE, Joystick, Manualistica, in italiano, Scanner, Kit Multimediali, Joy Pad.
É disponibile tantissimo Software, oltre 1000 titoli, su dischetti, CD-Rom, Cartucce gioco.

Qualche esempio:

Super Nintendo	
Batman e Robin	145.000
Brutal	90.000
Double Dragon 5	75.000
Dragon Bruce Lee	115.000
Donkey Kong C.	99.000
Earth Worm Jim	135.000
Fatal Fury Special	120.000
Int. S. Star Soccer	135.000
Jurassic Park 2	Tel.
Legend	70.000
Mortal Kombat II	130.000
Nba Live 95	99.900
Jam Tour.Ed.	Tel.
Power Ranger	Tel.
Rise of the Robots	130.000
The Lion King	120.000

Mega Drive	
Agassi Tennis	45.000
Dragon Bruce Lee	Tel.
Earth Worm Jim	120.000
Fifa Soccer 95	109.000
Jam Tourn.Ed.	99.000
Kick Off 3	105.000
Mortal Kombat II	Tel.
Pit Fall	115.000
Power Ranger	50.000
Sonic 4	125.000
S. Street Fighter II	140.000
The Lion King	119.000

Game Boy	
Dracula	60.000
Mortal Kombat II	65.000
NBA Jam	59.000
Power Ranger	65.000
Robocop Termin.	Tel.
Mario Land 3	50.000
Choplifter 3	45.000
Missle Command	40.000
R-Type	45.000
Snoopy's	45.000
Terminator 2	45.000
Jurassic Park 2	60.000
Wf Raw	69.000
Soccer	69.000
Turtles 3	69.000
Gauntlet 2	60.000

Neo Geo CD	
Samurai Shod. II	95.000
The King of F. 94	90.000
Super Sidekicks 2	75.000
Agressors of dark	99.000
Art of Fighting 2	75.000
Top hunter	90.000
Fatal Fury Special	69.000
Aereo Fighters 2	89.000
Karnov's Revenge	95.000
View Point	105.000
Street Hoop	105.000
Windjammers	105.000
Nam 75	65.000
World Her. 2 Jet	99.000
Magician Lord	99.000
Thrash Rally	110.000
Ninja Combat	99.000
Joy Joy Kid	69.000
Alone in the Dark	85.000
Demolition Man	89.000
Samurai Showd.	89.000
Super Street Fig. II	85.000

Panasonic 3DO	
Balzerion	109.000
Dragon's Lair II	Tel.
Insector War	105.000
Return Fire	95.000
Theme Park	90.000
YuYu Hokusho	90.000
Another World	105.000
Fifa Soccer 95	Tel.
Mega Race	85.000
Need for Speed	89.000
Rebel Assault	89.000

Sega Saturn	
Gotha	169.000
Victory Goal	165.000
Clock Worx Knig.	150.000
Gale Race	169.000
Myst	185.000
Virtùa Fighters	189.000
Wanchai Connecti.	170.000
Tama	155.000

Sony Play Station	
Motor Toon GP	215.000
Ridge Racer	210.000
Toshinden	209.000
Twingodesses	209.000
Kings Field	209.000

CD 32	
Arabian Nights	59.000
Chuck Rock	50.000
Jungle Strike	65.000
Donk	65.000

Cosa aspetti vieni a trovarci e vedrai tantissime cose interessanti per motivi di spazio non tutto il nostro assortimento disponibile è stato elencato, è consigliabile, per giochi non presenti in lista, di telefonare.

CALAMAI TEKNO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

NOLEGGIO E PERMUTA USATO
SOLO IN ZONA

GAME GEAR — GAME BOY
MASTER SYSTEM — MEGADRIVE
MEGA 32X — MEGA CD
SATURN — NES 8 BIT
SUPERNINTENDO — PLAYSTATION
NEO GEO CD

FIRENZE
V. DEI CIMATORI, 17/R TEL. 055/2382243 - FAX 219491

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

FAVOLOSO!!!! NEOGEO CD + GIOCO L. 900.000

Offertissime Aprile '95

CONSOLE

Telefonare per offerte
3DO Sanyo
3DO Panasonic FZ 10 (30% PIU VELOCE)
Nec PC FX
Saturn + gioco
Sony Playstation
Sega 32X Pal
3DO Panasonic PAL

ACCESSORI

Joypad Saturn	Tel.
Jiypad Playstation	Tel.
Joypad PC FX	Tel.
Cavo RGB Saturn	Tel.
MemoryCard Saturn	Tel.

MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 20.000:

Road Rush 3	Tel.
Story of Thor	Tel.
NBA Jam Tourn.(Pal)	Tel.
True Lies (Pal)	Tel.
Lemmings 2 (Pal)	60.000
Mighty Max (Pal)	60.000
Super Turrican (Pal)	60.000.
Shaq Fu (Pal)	60.000
Pitfall (Pal)	80.000
Atp Tennis (Pal)	Tel.
Toghman Contest (32Mega)	Tel.
Akira	Tel.
The Mask	Tel.

SFC/SNES/SNINTENDO

Numerose le offerte a partire da lire 40.000

NBA Jam Tournement (Pal)	
Int. S. Soccer (Pal)	Tel.
Mighty Max (Pal)	60.000
Claymates (Pal)	60.000
Young Merlin (Pal)	60.000
Akira	Tel.
The Mask	Tel.
S. Battle Tank (Pal)	60.000
Crone Tigger	Tel.
Rockman 7	Tel.
Yu Yu Hakusho Final	Tel.
Spiderman	Tel.
Cannon Fodder	Tel.
Clayfighter 2	Tel.
True Lies	Tel.
Stargate	Tel.
Super Turrican 2	Tel.
Choplifter 3 (Pal)	60.000
DonkeyK. C.(Pal)	150.000
Gods (Pal)	60.000

Telefona per le offerte settimanali

MEGA 32X (PAL)

Cosmic Carnage	Tel.
Super after Burner	Tel.
V. Racing	Tel.
S. Star Wars	Tel.
Metal Head	Tel.
Mortal Kombat 2	Tel.
Corpse Killer	Tel.
Night Trap	Tel.
Slam City	Tel.
Metal Head	Tel.
Doom	160.000

SATURN

Clockwork Knight	Tel.
Victory Goal	Tel.
Gotha	Tel.
Pebble Beach Golf	Tel.
Panzer Dragon	Tel.
Race Driving	Tel.
Diadaros	Tel.
Pretty Fighter	Tel.

JAGUAR

Cannon Fodder	Tel.
Doom	Tel.
Alien VS Predator	Tel.
Sensible Soccer	Tel.

3DO

Qarantine	110.000
Return Fire	110.000
Supreme Warrior	100.000
Theme Park	120.000
Need for Speed	110.000
Rebel Assault	100.000
Sewer Shark	50.000
Jurassick Park	40.000
Out of This World	40.000
Star Control 2	90.000
Sherlok Holmes	90.000
Digital Dreamware	Tel.
Daedalus Enconter	Tel.
Immercenary	Tel.
Cyberclash	Tel.
Flash Back	100.000
Seimei Handan	120.000
Dragon Queen Edge	Tel.
Samurai shodown	90.000
Dragon	Tel.
Soccer Kid	Tel.

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ, NUMEROSI TITOLI ED ACCESSORI.

SONY PLAYSTATION

Toh Shin Den	190.000
Ridge Racer	190.000
Parodius	190.000
Killer Blood	200.000
King Field	Tel.
Crime Crakers	Tel.
Space Griffons Vf. 9	Tel.

NEC PC FX

Battle Heat	200.000
Team Innocent	220.000
Grisuamon II FX	200.000

NEO GEO CD

View Point	130.000
Windjammer	120.000
Aggressor	130.000
Street Hoop	120.000
King of Monster	130.000
Sengoku 1	120.000
Sengoku 2	130.000
3 Count Bount	130.000
Ghost Pilot	120.000
Soccer Brawls	120.000
Sidekicks	120.000
Quiz King of Fighter	Tel.
Ma Hiong	Tel.
3 Count Bout	Tel.
Fatal Fury 3	Tel.
Double Dragon	Tel.
Galaxy Fight	Tel.
Crossed Sword 2	Tel.
Super Sidekicks 3	Tel.
Aero Fighter 3	Tel.
King of Athlete	Tel.
Pulstar	Tel.

RIVISTE

NUMEROSE DISPONIBILITÀ
Edge
Ult. Future Games
3DO Magazine

INOLTRE:

Tutto sui:
Giochi di ruolo
Wargame - Accessori
Miniature

Giochi di Carte
Magic
Spellfire
Star Trek
Compravendita carte sfuse
Box - Bustine

Modellini
Gundam - Pattabor
Street Fighter II
Dragon Ball
e molti altri ancora

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 5 Marzo pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

In questa schermata potrete decidere tutti i particolari della vostra personale strategia di gioco: da un attacco aggressivo a una difesa chiusa e impenetrabile.

Lo schermo di selezione delle squadre, con tutte le statistiche del caso.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

La prima apparizione di *Fifa International Soccer* risale a più di un anno fa, precisamente al Dicembre del 1993. Inizialmente disponibile solo per il Megadrive, questo titolo ha incontrato un enorme successo commerciale ed è stato progressivamente convertito per tutti i maggiori formati videoludici, dal Super Nintendo al PC, dal Mega CD al 3DO. Ora è giunto anche il momento del Game Gear.

Per quanto riguarda le simulazioni calcistiche, fino a oggi i possessori del portatile Sega si sono dovuti accontentare di *Sensibile Soccer*, un ottimo gioco nato sull'Amiga e trasposto successivamente sulle console. Purtroppo però, -complici il minuscolo display e il pad poco preciso- la versione GG di questo titolo si è rivelata la meno riuscita di tutte, avendo perduto parte della grande giocabilità dell'originale *SensiSoccer*. Né peraltro si può dire che l'uscita di *World Cup Usa '94*, in occasione dei mondiali americani, abbia risollevato le sorti del calcio sul Game Gear. Date queste premesse, ci sono tutte le condizioni per guardare all'uscita di *Fifa Int'l Soccer* con particolare interesse. Il gioco offre, come tradizione per i titoli della serie EA Sports, una vasta gamma di opzioni che permette di configurare a piacere la disposizione dei giocatori in campo, la durata dei match, il fattore stanchezza, la segnalazione dei falli e il tipo di campo. È inoltre possibile giocare un campionato, un torneo, oppure la canonica partita secca. L'impostazione è quella classica che ormai tutti conoscono e che è stata mantenuta in tutte le conversioni (tranne in quella atipica e spettacolare per il 3DO): il campo è rappresentato attraverso una prospettiva isometrica che riproduce, approssimativamente, il punto di vista di uno spettatore che guardi la partita dalla curva. I giocatori e il terreno di giocano scrollano obliquamente dando una convincente impressione di realismo. Il sistema di controllo, infine, sposa la filosofia della "sfera attaccata al piede", anche se è possibile, con una breve pressione del tasto 1, allungarsi il pallone mentre si corre.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Un contrasto a centro campo può decidere le sorti della partita.

FIFA INERNATIONAL SOCCER

Personalmente, fra *Sensible Soccer* e *Fifa International Soccer* (i due giganti, in termini di vendite, del calcio simulato), preferisco di gran lunga il primo per la giocabilità e il senso della manovra corale. Nel segmento Game Gear, però, faccio un'eccezione: la conversione di *FIS* è decisamente piu riuscita rispetto a quella di *SS*. La Extended Play Productions (la stessa che ne ha curato la realizzazione nel formato 3DO) è riuscita a riprodurre in modo piacevolmente fedele il "look and feel" delle versioni 16 bit. Il colpo d'occhio sulle azioni di gioco è buono anche sul piccolo display a cristalli liquidi e sia le animazioni che lo scrolling sono convincenti. La croce direzionale di questa macchina (non particolarmente sensibile e per questo motivo messa spesso alle corde dai giochi sportivi) non pone particolari problemi nel caso di *FIS*: lo stile di gioco, infatti, non richiede la stessa precisione millimetrica di *Sensible Soccer* e, pur essendo un po' meno sofisticato, si rivela alla fine dei conti decisamente più godibile e divertente.

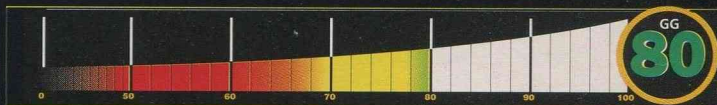
AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÁ (8/10)
Nonostante le limitazioni imposte dagli 8 bit, dal display sacrificato e dal pad poco preciso, il controllo sui giocatori è molto buono e abbastanza intuitivo

GRAFICA (8/10)
Considerate le capacità dell'hardware in questione l'aspetto grafico di questo gioco, molto simile a quello delle versioni a 16 bit, merita un elogio.

SFIDA (9/10)
La Electronic Arts non si smentisce e infarcisce letteralmente di opzioni questo gioco: *FIS* è modulabile in modo da soddisfare a lungo i desideri del giocatore

SONORO (7/10)
Su questo versante i limiti posti dall'altoparlante del Game Gear sono insormontabili. Gli effetti sonori, comunque, , sono efficaci.

SOTTO CONTROLLO

Casa: SPORTIVO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

Per alcuni programmatori realizzare il seguito di un gioco di successo non è un compito particolarmente gravoso: è sufficiente utilizzare il modello che le grandi software house hanno più volte collaudato, e cioè prendere il titolo precedente, aggiungervi qualche miglioria grafica e sonora e affiancare al suddetto un sottotitolo altisonante come "Special Turbo Edition". Non è certamente uno sforzo comune, quello di "spremersi" nel tentativo di migliorare il gioco originale proponendo valide innovazioni. La Electronic Arts e la Capcom hanno imparato molto bene questa lezione: non per niente sono state inserite dagli esperti nel settore nella top ten delle più importanti software house. Anche la Acclaim segue questa filosofia nella realizzazione del seguito del suo hit *NBA Jam*, ossequiando questi sacri principi. Il risultato di questa operazione è, prevedibilmente, una fotocopia del famoso gioco sportivo che presenta come novità un ampliamento della rosa dei cestisti fra cui scegliere i propri giocatori, la presenza sul terreno di gioco di alcuni power-up, che vi consentono di realizzare schiacciate spettacolari da ogni zona del campo o vi permettono di tirare dalla linea dei tre punti con maggiori probabilità di successo, e, infine, una modalità torneo che permette di affrontare tutte le squadre presenti. È evidente dunque l'intenzione, da parte delle software house, di bissare lo straordinario sucesso della precedente versione, ma noi rimaniamo sempre della stessa opinione: la grafica, il sonoro, i power-up e i salti acrobatici non possono certo sostituire una buona idea. Se avete già acquistato *NBA Jam* non vi consiglio affatto di acquistare questa edizione, ma se non l'avete fatto, fra i due titoli vi conviene di sicuro puntare su questo sequel.

• Gearloose

Si ringrazia Odis - Roma

In questa schermata potrete scegliere la squadra e i vostri giocatori.

Le "Fenici" di Denver hanno appena segnato un punto decisivo.

NBA JAM

Questo titolo era molto atteso da tutti i possessori di Game Gear perché il suo predecessore, *NBA Jam*, deteneva lo scettro di miglior gioco sportivo per il portatile di casa Sega. Sfortunatamente, però, la Acclaim non ha apportato innovazioni e cambiamenti agli elementi fondamentali del sequel: *NBA Jam Tournament Edition* è rimasto fondamentalmente lo stesso gioco, con qualche opzione in più come la possibilità di raccogliere i power-up e il "torneo". Ripetiamo: prendetene in considerazione l'acquisto solo se non possedete la prima versione e state cercando un buon gioco di basket per il vostro 8 bit. In caso contrario, lasciate pure perdere. D'altronde non si tratta di *NBA Jam 2*, ma di un'edizione torneo che, probabilmente, era proprio indirizzata a chi non aveva ancora acquistato il titolo o agli sfegatati assoluti del genere.

AGIRE & PENSARE

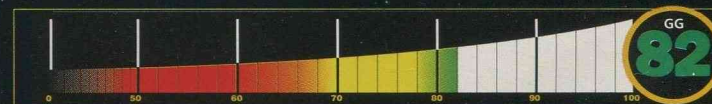
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÁ (9/10)
Immediata e coinvolgente, grazie anche al magnifico sistema di controllo. Come *NBA Jam*, del resto...

GRAFICA (8/10)
Veloce, ben definita e stupendamente animata. Non è certo l'aspetto visivo la causa dei problemi di questa Tournament Edition

SFIDA (7/10)
Decisamente sopra la sufficienza, fermo restando il discorso di non avere già tra le mani la versione precedente

SONORO (5/10)
Nonostante gli effetti sonori siano buoni, la musica che accompagna le partite diventa snervante dopo pochi minut

SOTTO CONTROLLO

N.B.: I comandi sono riconfigurabili a piacere

GOEMON

VIDEOGAMES

VENDITA NOLEGGIO PERMUTA
NUOVO E USATO

TUTTE LE NOVITA' PER

NINTENDO
GAMEBOY SUPER NES

SEGA
GAMEGEAR MEGADRIVE MD32 SATURN

PANASONIC 3DO SONY PLAYSTATION

TEL FAX 010/625335

TELEFONA O VIENI A TROVARCI IN
VIA FERRO 1R SESTRI PONENTE

GENOVA

Gripholandia

Tel. 081/5172881

OFFERTE MEGADRIVE

Titolo	Prezzo	Versione
ALADDIN	90.000	(EURO)
MORTAL KOMBAT II	100.000	(EURO)
AWESOME POSSUM	70.000	(U.S.A.)
BATMAN	39.000	(EURO)
GOLDEN AXE II	59.000	(EURO)
DRAGON	100.000	(EURO)
PITFALL	99.000	(EURO)
SPARKSTER	100.000	(EURO)
FATAL FURY	49.000	(EURO)
POWER RANGERS	130.000	(EURO)
BOB	49.000	(U.S.A.)
ETHERNAL CHAMPIONS	90.000	(EURO)
DRAGON'S REVENGE	39.000	(EURO)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	70.000	(EURO)
MAGIC BUBBLE	35.000	(EURO)
SUPER STREET FIGHTER II	120.000	(EURO)
CHAKHAN	60.000	(EURO)
F.117 NIGHT STORM	60.000	(EURO)
SONIC III	99.000	(EURO)
WIZ'N'LIZ	60.000	(EURO)
SHADOW OF THE BEAST	40.000	(JAP)
BATMAN	39.000	(EURO)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	60.000	(JAP)
DORAEMON	40.000	(JAP)
ALIEN STORM	40.000	(JAP)
WHIP RUSH	40.000	(JAP)
CHIKI CHIKI BOY	40.000	(JAP)
CHAMALEON KID	40.000	(JAP)
MC DONALD'S TREASURE LAND	40.000	(JAP)
GUNSTAR HEROES	80.000	(JAP)
KING OF THE MONSTERS	45.000	(JAP)
RISE OF THE ROBOTS	135.000	(EURO)
SMURFS (I PUFFI)	120.000	(EURO)
FLASH BACK	75.000	(EURO)
TOE, JAM & EARL	39.000	(JAP)

SUPERNES

Titolo	Prezzo	Versione
SUPER FORMATION SOCCER II	40.000	(JAP)
WORLD CHAMPION	39.000	(JAP)
WIZARD	39.000	(JAP)
MARIO IOSHIE'S	49.000	(JAP)
SUPER STREET FIGHTER II	135.000	(U.S.A.)
JURASSIK PARK	80.000	(U.S.A.)
OUTER WORLD	80.000	(JAP)
LAST-ACTION HERO	59.000	(EURO)
STAR FOX	80.000	(JAP)
POPOLOUS	65.000	(JAP)
B.O.B.	60.000	(U.S.A.)
WILD TRAX	160.000	(JAP)
SUPER F1 HERO	140.000	(JAP)
HOOK	70.000	(U.S.A.)
LETHAL WEAPON	55.000	(U.S.A.)
AQUATIC GAMES	50.000	(U.S.A.)
SONIC BLASTMAN	60.000	(JAP)
SUPER R-TYPE	55.000	(U.S.A.)

USATO MEGADRIVE

Titolo	Prezzo	Versione
GREEN DOG	55.000	(EURO)
URBAN STRIKE	60.000	(EURO)
DRAGON BALL Z	60.000	(EURO)
SONIC III	85.000	(EURO)
NHL 94	40.000	(EURO)
DOUBLE DRAGON V	60.000	(EURO)

USATO SUPERNES

Titolo	Prezzo	Versione
MORTAL KOMBAT II	80.000	(JAP)
ULTRAMAN	49.000	(JAP)
WINGS II	65.000	(U.S.A.)
PHALANX	55.000	(U.S.A.)
SCHOOL OF FIGHTINS	35.000	(JAP)
LEGEND OF SUCCESS JOE	45.000	(JAP)

Tutto l'usato è testato e garantito 1 anno. Passa nei nostri negozi troverai sempre un nuovo assortimento di usato.

ACCESSORI

CDX CONVERTER

Permette di usare i CD di importazione sul tuo Mega CD offertissima Lit. 60.000

Presa Scart x MEGADRIVE Lit. 25.000

Presa Scart x MEGADRIVE II Lit. 25.000

Presa Scart x SUPERNES Lit. 25.000

ADATTATORE X GIOCHI AMERICANI O GIAPPONESI PER MEGADRIVE:

Megakey II Lit. 15.000

MegaKey Lit.35.000

ADATTATORE X GIOCHI AMERICANI O GIAPPONESI SUPERNES:

Honey Bee SFX Lit. 25.000

Ad 29 Adapter Upgrade Version Lit. 35.000

JOYSTICKS X MEGADRIVE E PER SUPERNES A PARTIRE DA LIT. 30.000

Pupazzi di Street Fighter, Mario, Sonic, Peluche Lit. 15.000

OFFERTISSIMA

Neo Geo Console Lit. 300.000

SOLAR GEAR

Batteria ricaricabile con la luce solare per il tuo GameGear. Oltre TRE ore di autonomia. In offerta a sole Lit. 60.000

ACQUISTIAMO IL TUO USATO

Telefonaci x una valutazione o passa per i nostri negozi.

Telefona anche per tutte le novità non presenti nel listino.

Consoles a prezzi eccezionali telefonaci!!!!

Per Pasqua assortimento GAME GEAR e GAME BOY

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Spese di Spedizione
x le cartucce Lit. 10.000
x gli accessori Lit. 5.000

Vieni a trovarci !!!

in Nocera Inferiore, Via Citarella 9/bis
e in Cava Dei Tirreni, Via Biblioteca Avallone, 7

NEWEL
computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

SPECIALE 32 BIT

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

Casa: KEMCO
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Nel caso della recensione di un gioco di ruolo che deve stare in una sola pagina, gli sproloqui sulla trama sono un lusso che non ci si può permettere; liquiderò quindi la questione dicendo che in *Dragon View* (riedizione per console di un gioco per computer della Infogrames, *Drakkhen II*) il giocatore impersona un eroe solitario che deve salvare il mondo dalle forse oscure che lo minacciano e bla bla bla... Come tutti sanno, in questa particolare nicchia di mercato i leader sono le software house giapponesi come SquareSoft e Enix, mentre i titoli di produzione occidentale stentano a collocarsi a livelli qualitativi competitivi rispetto a quelli nipponici. *Dragon View*, comunque, non si limita a scimmiottare i GdR più in voga, ma offre per alcuni versi una reinterpretazione personale del genere. Innanzitutto la prospettiva adottata è quella a scorrimento orizzontale, sia per le fasi di combattimento che per quelle di esplorazione. Nei momenti di trasferimento a lunga distanza tra locazioni diverse, poi, viene proposta un'originale visione soggettiva in 3D basata sull'uso del Mode 7 del Super Nintendo. Che tale rappresentazione del mondo esterno sia originale è fuor di dubbio, ma che sia efficace e bella a vedersi questo non si può proprio dire. Sono anzi proprio questi passaggi i meno riusciti del gioco, sia dal punto di vista tecnico che da quello dell'atmosfera. I combattimenti si svolgono in tempo reale secondo l'approccio cosiddetto "motion battle": il giocatore controlla il personaggio in modalità arcade e gli scontri con i nemici (i cui sprite, anche se bruttini, sono completamente animati) assomigliano molto a quelli di un comune beat'em-up a scorrimento orizzontale. Oltre a comandare il personaggio in via diretta, il giocatore deve supervisionare tutte le componenti tipiche dei GdR, come la gestione dell'inventario e la crescita progressiva delle abilità e dei punti-esperienza. Molto utile, infine, la funzione di automapping richiamabile in ogni momento tramite i tasti Left e Right.

• ***Pentothal***

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

DRAGON VIEW

SUPER NES

Comoda e opportuna la possibilità di richiamare la mappa in ogni momento.

La grafica è impostata su uno scrolling orizzontale, ma è un po' grezza.

Ecco una sequenza di combattimento: il controllo è tipicamente arcade.

DRAGON VIEW

Un buon Gioco di Ruolo è la sintesi perfetta di molti fattori: una trama ben congegnata, dialoghi di buona scrittura, grafica d'effetto, sonoro suggestivo e sistema di combattimento funzionale. In tutti questi campi i giapponesi hanno dimostrato con i fatti di essere impareggiabili (e capolavori del rango di *Secret of Mana*, *Illusion of Gaia* e *Final Fantasy III* sono la testimonianza più esplicita di tale capacità). I tentativi occidentali di produrre una propria reinterpretazione di questo genere videoludico, già falliti con *Lords of the Rings* della Interplay, tramontano anche con questo *Dragon View*, che non riesce in alcun modo a competere con i migliori prodotti della categoria. Dal punto di vista tecnico il livello realizzativo lascia alquanto a desiderare, con una grafica approssimativa (pessime le sequenze in Mode 7); ma anche dal punto di vista della trama si rivela poco intrigante, con dialoghi banali e sempliciotti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GIOCABILITÁ (6/10)

Le fasi di combattimento in stile arcade si basano su un sistema di controllo semplice ma efficace. Nella norma il sistema di gestione di icone e finestre

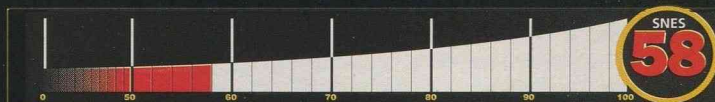
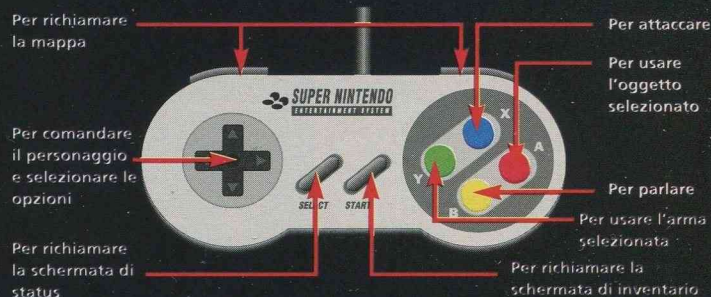
GRAFICA (5/10)

Gli sprite dei nemici sono animati, ma in generale il tratto grafico non è dei più felici e denota una certa trascuratezza nel disegno delle figure e dei fondali

SFIDA (5/10)

Il gioco manca di spessore e, anche se offre una buona quantità di mondi da esplorare, non riesce a interessare a lungo il giocatore. Insomma: insufficiente

SONORO (6/10)

La colonna sonora si affida a musichette di atmosfera fantasy: la realizzazione è dignitosa ma non è paragonabile ai capolavori dei musicisti giapponesi

SOTTO CONTROLLO

Per richiamare la mappa

Per attaccare

Per usare l'oggetto selezionato

Per comandare il personaggio e selezionare le opzioni

Per parlare

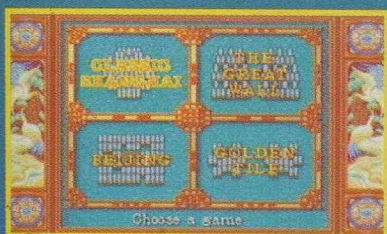
Per usare l'arma selezionata

Per richiamare la schermata di status

Per richiamare la schermata di inventario

Casa: ACTIVISION
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

SHANGHAI TRIPLE THREAT

Nell'Età dell'Oro dei videogame, quando le piattaforme dominanti erano l'Atari VCS 2600 e il Mattel Intellivision e i fratelli maggiori degli attuali lettori di Game Power leggevano Videogiochi, l'Activision era una softhouse di punta, che sfornava hit a ripetizione (da *Pitfall* a *River Raid*). Poi vennero anni bui in cui anch'essa si trovò a navigare nelle acque tempestose dei giochi per computer e fu sull'orlo del tracollo. Il riscatto venne nel 1986 proprio con la pubblicazione di *Shanghai*, la versione elettronica di un antico gioco cinese, che riscosse un enorme successo e fu convertita per tutti i formati allora disponibili. E di tale successo l'Activision raccoglie i frutti ancora oggi, evidentemente, dato che ne propone un'ennesima versione (elaborata e ricolma di opzioni) per macchine 3DO: *Shanghai: Triple Threat*. Molti di voi, soprattutto i più giovani, non avranno mai sentito parlare di questo gioco: si tratta, in sostanza, di liberare lo schermo da 144 tessere Mah-Jong, disposte a piramide secondo particolari schemi prefissati. A parte alcuni pezzi speciali, ogni tessera è presente in quattro esemplari che possono essere prelevati ed eliminati dal gioco a due a due: le coppie di tessere uguali, però, sono valide solo quando entrambi i pezzi sono "liberi", quando cioè siano scoperti e possano scivolare verso destra o sinistra. Il gioco, quindi, richiede lunghe pause di riflessione e osservazione, durante le quali pianificare un certo numero di mosse.

La schermata di opzioni in cui potrete scegliere il tipo di gioco.

Un'interessante opzione di gioco a due: più divertente che mai.

L'interfaccia grafica è perfetta e ricorda molto da vicino quella del coin-op.

Al gioco tradizionale si affiancano variazioni di ogni tipo.

Non sempre, infatti, eliminando le prime coppie di tessere uguali che balzano all'occhio si fa la scelta migliore: il rischio è quello di ritrovarsi in un vicolo cieco in cui nessuna mossa sia più disponibile, senza altra scelta se non quella di ammettere la propria sconfitta ricominciando la partita. Oltre alla modalità classica di gioco in solitario, questa versione di *Shanghai* offre numerose opzioni che permettono di giocare in due (cooperativamente o in competizione), nonché di introdurre regole ed elementi eccentrici, come la presenza di campi magnetici o della forza di gravità.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

SHANGAI : TRIPLE THREAT

Quando dei veri e propri pilastri della storia dei videogiochi (come *Shanghai*, appunto) approdano su una macchina dell'ultima generazione le reazioni sono generalmente di due tipi: si critica il fatto che su una piattaforma d'avanguardia vengano pubblicati titoli dal concept sostanzialmente "vetusto"; oppure ci si rallegra perché finalmente anche una console relativamente nuova, come il 3DO, può godere di un gioco classico e imperdibile. La verità, come al solito, sta nel mezzo: se infatti è legittimo pretendere per la macchina di Trip Hawkins titoli innovativi che ben si sposino con la sua immagine hi-tech, bisogna anche considerare che probabilmente fra i possessori di 3DO ci sono molti che non hanno mai avuto la possibilità di provare una delle conversioni di *Shanghai*. Per costoro, l'uscita di questo titolo, è senz'altro un avvenimento positivo. Anche se non ha contenuti tecnici strabilianti si tratta di un gioco estremamente godibile e rilassante: uno dei migliori solitari mai realizzati, che potrà fare la gioia dei più riflessivi.

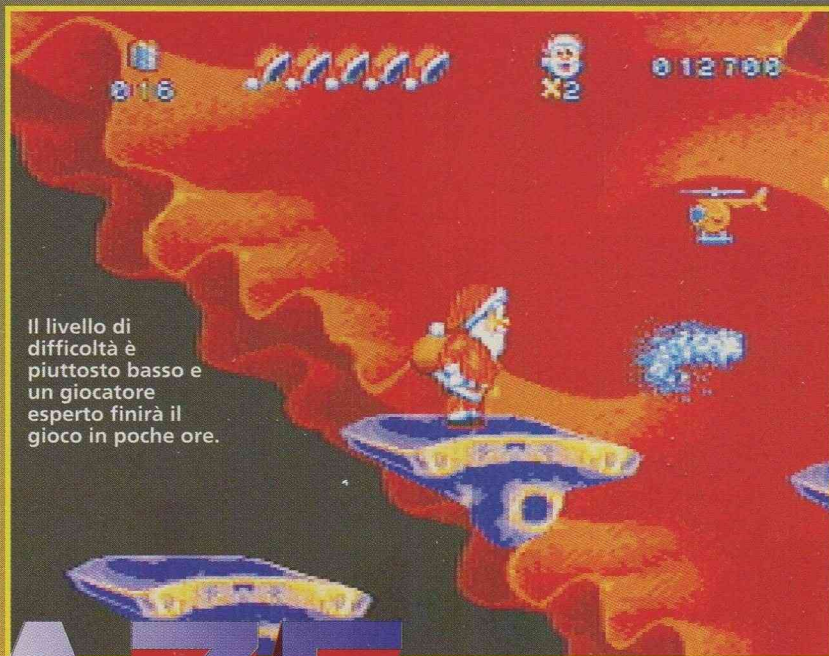
AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

Casa: SUNSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Babbo Natale è disperato: qualcuno ha rapito gli gnomi suoi aiutanti e non gli sarà possibile consegnare i regali in tempo per il 25 dicembre (il prossimo, dato che quando leggerete queste righe starete già aprendo le uova di Pasqua) a meno che voi non lo aiutiate a ritrovarli . Dovrete anche aprire le scatole infiocchettate che troverete qua e là per i livelli ma fate attenzione a cosa ne uscirà: potrebbe trattarsi di un oggetto bonus o di un nemico. Lo schema di gioco è quello dei giochi a piattaforme più tradizionali: saltate sui vari piani, sparate ai nemici e raccogliete gli oggetti, mentre arrivate alla fine dei livelli. Al termine di qualcuno di questi troverete un boss che dovrete sconfiggere, per la verità con poco spreco di sudore. Il livello di difficoltà è settato decisamente in basso e, come se non bastasse, troverete facilmente delle vite extra; inoltre, ogni cinque livelli, vi sarà data una password. Graficamente il prodotto è buono, ma niente di speciale: le ambientazioni dei livelli sono diversificate tra loro - c'è anche una sezione a scorrimento orizzontale nella quale dovrete pilotare la slitta e infilare i doni al volo nei camini delle case - ma senza nessuna concezione a sfarzi ed effetti speciali. In pratica ci troviamo di fronte a un gioco indirizzato principalmente a un pubblico di giovane età e, senza dubbio, i giocatori più piccoli e meno esperti si divertiranno parecchio ma se avete più di tredici anni o avete completato *Sonic* o *Topolinomania*, girate al largo: lo finireste nel giro di due ore.

• *Paddy*

Nonostante l'ambientazione originale DBC è il più classico dei platform.

Il livello di difficoltà è piuttosto basso e un giocatore esperto finirà il gioco in poche ore.

DAZE BEFORE CHRISTMAS

MEGA DRIVE

DBC rimane un titolo interessante per i giocatori più piccini e ingenui.

DAZE BEFORE CHRISTMAS

Il punto è che *Daze Before Christmas* è un gioco che, per la scelta del personaggio principale, difficoltà globale e pericolosità dei nemici, è particolarmente adatto a giocatori molto giovani e comunque non molto esperti. Se tra le opzioni fosse stato inserito un livello di difficoltà molto più alto - da notare che anche quello più elevato non offre una sfida troppo impegnativa - ci troveremmo di fronte a un platform che, seppur poco originale, si sarebbe collocato nella fascia media, al pari di *Pulseman*, *Mighty Max* e altri giochi di questo tipo. Il giocatore novizio, invece, sarà colpito dalla simpatia del personaggio (e di alcune sue animazioni: carina quella quando si chiude nel sacco dei regali!), dalla grafica colorata e potrà girovagare allegramente tra i livelli grazie al livello di difficoltà posto decisamente in basso. L'unico valido motivo per comprarlo è se decidete di fare un bel regalo al vostro fratellino minore altrimenti statene decisamente lontani.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 8

Il controllo del panzuto sprite è immediato, preciso e sempre impeccabile. Senz'altro il lato migliore del titolo

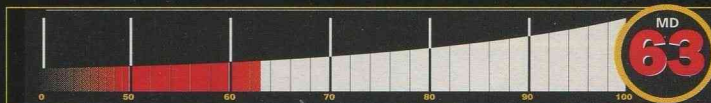
GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 7

Colorata, ben animata, originale in alcune ambientazioni. Tutto sommato leggermente al di sopra della media

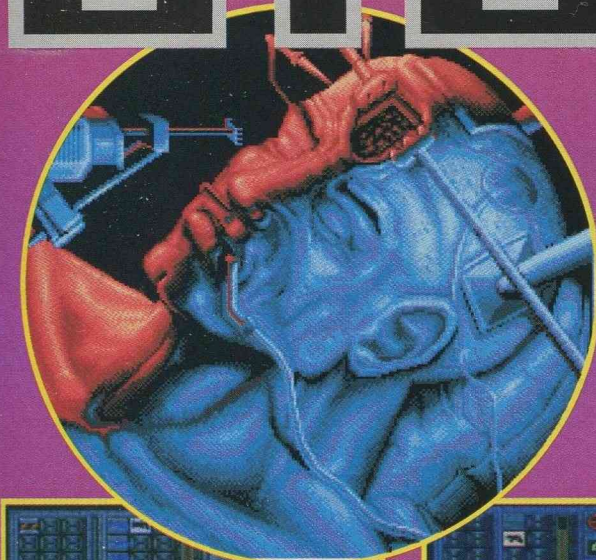
SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 3

Lo finirete nel giro di poche ore. Il che è già dire tutto

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 6

La colonna sonora è decente è gli effetti simpatici, ma il tutto non sfrutta assolutamente le ben più ampie potenzialità del Mega Drive

SOTTO CONTROLLO

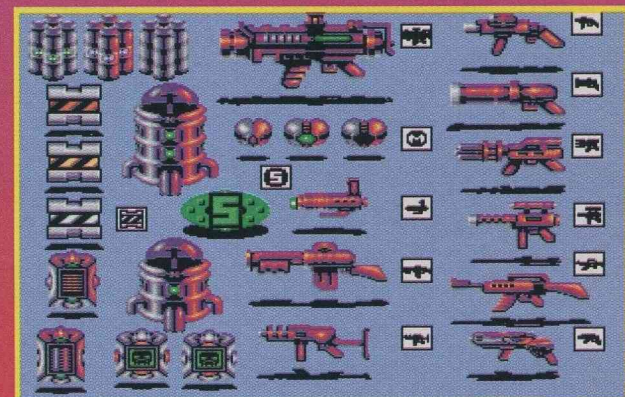
Casa: DOMARK
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

bloodsh

I nemici vi si presenteranno di fronte lungo gli stretti corridoi, è necessario eliminarli il prima possibile.

Col passare del tempo, i nemici hanno la tendenza ha diventare più grossi!

Ennesimo nemico meccanico, in questo caso si sta giocando in *split screen*.

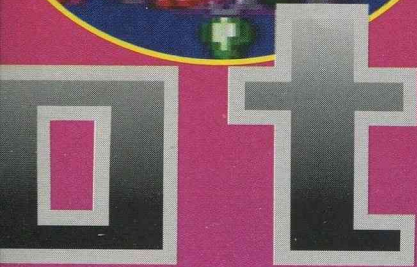
Le ambientazioni cupe e claustrofobiche sono una caratteristica del gioco.

Giocando in due, lo schermo si divite parallelamente. Entrambi i giocatori sono liberi di muoversi come vogliono.

Questa immagine non la troverete nel gioco. Sono tutti i bonus e le armi che si trovano in *Bloodshot*.

In seguito al successo di *Doom* e all'ondata di cloni più o meno riusciti, che hanno invaso i computer di casa, ci si aspettava, ormai da tempo, che accadesse la stessa cosa alle console. Dopo *Doom* per Jaguar, *Wolfenstein* 3D per SNES, *Zero Tolerance* per MD, ecco di nuovo uno sparatutto 3D con visuale in soggettiva per il 16 bit casalingo della grande "S".

Gli ingredienti sono i soliti: nemici da spazzare via, armi da raccogliere e livelli da esplorare... semplice ma, indubbiamente, immediato. La possibilità di giocare in due, in split screen, lo rende sicuramente più intrigante rispetto a *Zero Tolerance*, con il quale era necessario avere due copie del gioco e un cavo apposito per poter affrontare un amico. Per il resto, *Bloodshot* non offre grandi innovazioni dal punto di vista della trama e da quello grafico. All'interno di una base spaziale il nostro immancabile (e forse ormai un po' palloso) eroe, si strippa via con un fantomatico chip cerebrale, denominato "Battle Frenzy", in grado di renderlo resistente ai più duri attacchi nemici. Naturalmente, la parte esplorativa riveste un'importanza decisamente elevata. Circolando per i corridoi della base ci si trova ad affrontare nemici di tutti i tipi,

Un nemico in due plastiche posizioni, *sopra*, e, *a lato*, in assetto di guerra.

ot

ma lo scopo finale è sempre quello di raggiungere l'uscita del livello.

La differenza principale, rispetto a giochi come *Doom* e *Wolfenstein 3D* sta nel fatto che non è possibile salvare la posizione di gioco in qualsiasi momento. Si hanno a disposizione, invece, tre vite. Una volta perse queste tre opportunità il gioco finisce. Esistono, comunque dei "save point", rappresentati da un bidone esplosivo che, in caso di morte prematura, permettono di ricominciare da quella particolare locazione.

Le regole comunque non cambiano: mappa su schermo per rendersi conto del punto in cui ci si trova, porte da aprire per avanzare nel livello, nemici che sbucano da ogni angolo intenzionati a farci la pelle (in questo particolare caso esistono anche delle fastidiosissime mine), armi sempre più potenti da raccogliere (ce ne sono addirittura 10!), e bonus e livelli segreti come se piovesse.

Gli ingredienti di *Bloodshot* sono tutti qui. Certo non sono pochi, e sicuramente sono più che abbastanza per chi ha il pallino per questo tipo di giochi o per chi ha già finito *Zero Tolerance* e non vede l'ora di riprovare la stessa esperienza, questa volta con la possibilità di giocare in due con la stessa cartuccia. È anche vero che, purtroppo, *Bloodshot*, si rivela un gioco piuttosto lento e troppo ripetitivo. Forse, l'indigestione fatta con *Doom* ha colmato gli spazi disponibili nella fantasia di noi videogiocatori, però anche le differenze tecniche hanno la loro importanza. Se proprio non potete fare a meno dei vostro girovagare tra labirinti pieni di nemici, non dovete perdervi questo *Bloodshot*, altrimenti pensate ad altro.

• *Random*

Utilizzando il tribolt dovreste avere maggiori possibilità di sopravvivenza.

BLOODSHOT

Non so cosa dire. Lo stile di gioco, valutando il fatto che ci troviamo su Mega Drive, non si può considerare del tutto scadente. Vagare per la stazione spaziale con visuale in soggettiva scovando bonus, armi e mostri non è malaccio, anzi. Però, la scarsa velocità dell'engine, e la stessa grafica piuttosto spartana, fanno sì che *Bloodshot* si vada a classificare nella categoria di quei giochi che non lasceranno certo il segno nelle nostre future memorie. Ottima la possibilità di giocare in due contemporaneamente in split screen, ma bisogna ammettere che l'area di gioco diventa piuttosto angusta e non sempre è facile capire esattamente cosa sta accadendo sullo schermo. Il polverone suscitato da giochi in stile *Doom* comincia a farsi sentire anche nel mondo dei 16 bit ma, se queste macchine devono fare una tale fatifca per gestire una struttura di gioco come questa, è meglio lasciar perdere. Come già detto in precedenza, è da consigliare solo a chi non può farne proprio a meno.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 7/10

Discreta. Niente di speciale, comunque. La lentezza del gioco la mina un po' alla base, ma se sorvoliamo su questo particolare, allora...

GRAFICA 7/10

Carini i nemici, troppo spogli e confusionari i fondali

SFIDA 7/10

I nemici sono un po' pochini (solo 7), però dare a due giocatori la possibilità di sfidarsi in un'arena, è davvero il massimo

SONORO 6/10

Per niente d'atmosfera, e i colpi delle armi a lungo andare danno persino fastidio

MD **76**

SOTTO CONTROLLO

RETROCENSIONI

A VOLTE RITORNANO... MA COSTANO MENO!

SUPER MONACO GP

(SEGA, MEGA DRIVE, 1991)

Nel bar che frequentavo qualche tempo fa c'erano Super Monaco GP e un glorioso flipper Gottlieb d'annata. Perennemente indeciso su come investire le sostanze, il problema veniva risolto dall'allettante prezzo delle spine medie. Ciò non toglie che SMGP sia stato più volte saggiato dalle mie nobili capacità recensorie, rimaste peraltro soddisfatte più dalla versione Mega Drive che, a tutti gli effetti, è più giocabile anche se graficamente incomparabile. Da recuperare se volete un gioco serio con una bella bionda digitalizzata.

C'erano dei sostenitori di questa conversione addirittura prima che uscisse sul mercato. Il fatto è che *Super Monaco GP* deriva direttamente da un arcade di casa Sega parecchio gettonato alcune estati addietro e, d'altra parte, la Sega nulla aveva fatto di male per far dubitare delle sue conversioni (a parte *Super Thunderblade*), anzi, *Golden Axe* e *Super Hang On* erano venuti fin troppo bene. Alla fine, *Super Monaco GP* aveva poco a che fare con lo spettacolare coin-op, ma rimaneva assolutamente sopra la media. A bordo della monoposto, con un joypad dal feeling sorprendentemente analogico, l'unico vostro scopo è arrivare primi, primi davanti alla biondona che sventola la bandiera a scacchi in partenza e presumibilmente pure alla fine, guadagnarvi due lire e migliorare morale & macchine. I tracciati sono piuttosto spogli, non ci sono le meravigliose bubbles del coin op ma l'impressione di velocità c'è tutta, l'azione è rimasta frizzante e in definitiva *SMGP* ha quello che vorreste oggi da un gioco di corsa budget. Il seguito, *Ayrton Senna's SMGP* è più o meno identico, c'è l'opzione del World Championship ma il gioco è sostanzialmente lo stesso.

Non lo saprà nessuno, e molto probabilmente non fregherà niente a nessuno, am io sono di Monza. Essendo nato tra la puzza di benzina e il rombo dei motori del casalingo autodromo, non posso non essere un appassionato di automobilismo. Con il mio Mega Drive nuovo di pacca era quasi impossibile per chiunque farmi staccare le mani dal Joypad quando uscì questa cartuccia. Adesso, con tutta l'acqua che è passata sotto i ponti dal lancio ufficiale in Italia si Super Monaco GP, ci si potrebbe lavare anche il budrio maggiolone di Jacopo, però il fascino rimane pur sempre immutato, circuiti sempre più difficili da affrontare, un'agguerrita concorrenza e tanto, sano e velocissimo divertimento! Niente male per questo antenato ludico.

DRAGON'S REVENGE

(TENGEN, MEGADRIVE, 1994)

Chiunque abbia posseduto un PC Engine sa quali piacevoli sensazioni se ne potessero trarre (er... cominciamo bene, NdR). Uno di queste si incarnava in un delizioso gioco di flipper intitolato *Dragon's Qualcosa*, titolo in cui il "qualcosa" va rimpiazzato con il termine giusto che ora mi sfugge e che sicuramente il liquore al mandarino che avido trangugio non aiuta a rimembrare. Sta di fatto che poi *Dragon's Quello* è stato convertito per Mega Drive con un nome diverso e con risultati abbastanza inquietanti, nel senso che mai s'era visto un 16 bit emulare così bene un 8 bit quale il PC Engine. Poco male, considerando che *Dragon's Revenge* rimane un gioco imprescindibile, uno dei migliori flipper simulati mai partoriti. L'alternativa su Mega Drive rimane *Crüe Ball* (mio dio) o *Pinball Fantasies* (niente malaccio); inutile dire che *Dragon's Revenge* è proprio di tutt'altro lignaggio, splendidi grafica e sonoro e bellissimo il design del piano flipper. Oltretutto i fondali Gigereschi sono quasi poetici, viene voglia di perdere le palle (er... finiamo bene) per spizzarseli ben bene.

Io vi voglio venire incontro: se prendete Dragon's Revenge nella speranza di ricreare i brividoni di un vero flipper siete fuori strada, lo sareste con questo o qualsiasi altro gioco. Quei brividi vengono solo scappellottando la collottola a Random, citofonando a tutto il condominio alle tre di mattina o giocando con un vero frigorifero a palle. Nonostante questi ostacoli mal calibrati sulla Strada per la Gioia, potrete essere ugualmente felici con Dragon's Revenge, easily il massimo della felicità ottenibile finche non riuscirete ad abbordare un vero flipper, come i pimpi ricchi e biondi delle sitcom americane, yeah.

Certamente il gioco non è vecchissimo, ma visto il prezzo a cui viene venduto oggigiorno, è assurdo non prenderlo in considerazione. Ricordo che ci passai giorni e giorni giocandolo su PC Engine, perché a quel tempo, era il 1990, era senza dubbio il miglior gioco di flipper mai prodotto. Trasformandosi in versione Mega Drive, Dragon's Revenge non perde il suo fascino. Rimanendo un flipper estremamente giocabile, che lega anche una sensazione velata di arcade, senza contare i fondali che riempiono di colore ogni partita. Un must per gli appassionati e per chi non è mai riuscito a giocarlo.

Se state cercando un gioco pieno di belle animazioni, con una grafica strepitosa, un'atmosfera di rara consistenza e una cura per i dettagli maniacale, compratevi un PSX con una copia di Toh Shin Den e andate in pace. Se invece volete un gioco pieno di belle animazioni, grafica strepitosa, dettagli, atmosfera e PURE uno spessore francamente riconducibile solo agli antichi tomi del vecchio testamento, ora sapete cosa dovete andare a cercare. Occhio, questa è un'avventura dinamica e sebbene Conrad abbia un comportamento assolutamente arcade, il cervello serve parecchio.

FLASHBACK

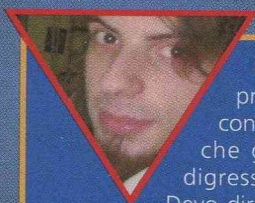
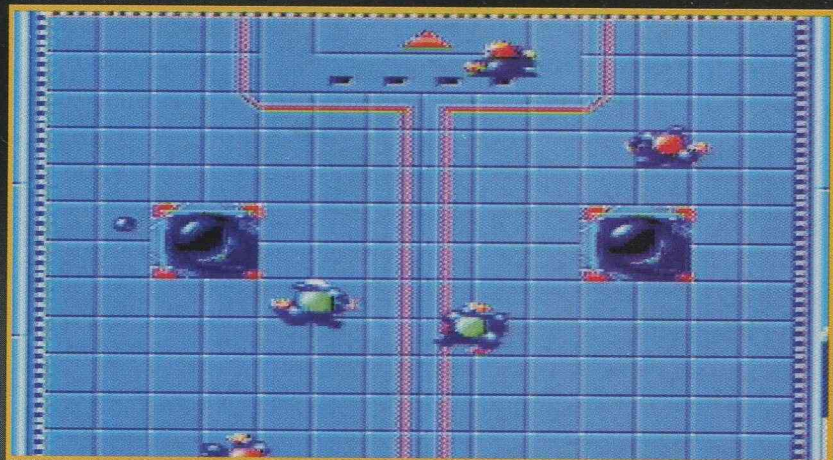
(US GOLD, MD, 1993)

Il dottor Conrad non è in sede, luce rossa, luce verde, pedale, fischietto, rigore, la vostra soddisfazione è il nostro miglior premio. Tutto questo per mascherare un ignobile destino che mi vede immemore della trama di *Flashback*, ma credo in definitiva di non averla mai conosciuta. Questi sono quei difetti che anche se cerchi di correggere fin da piccolo non c'è niente da fare, puoi lavarti i denti con la candeggina, pettinarti con la scorza dell'ananasso ma non ne esci in nessun modo. Comunque c'è questo tizio con le scarpe da ginnastica (Conrad, Corrado, così se chiama) animato in rotoscope (una cosa buona e giusta) che salta, corre, si aggrappa, piroetta, spara, crea scudi, rotola e in generale fa il pagliaccio per un bel pacco di livelli a locazioni, in quello che è unanimamente ritenuto il seguito ufficioso di *Another World*. Quando il gioco fece la sua apparizione lasciò tutti a bocca spalancata. Il problema con *Flashback* è che, mettici le password, mettici la grafica strepitosa con l'atmosfera, i dettagli maniacali e tutte queste cose qui, rischiate di ingripparvi sul serio. Questo gioco valeva ogni singola lira quando uscì a prezzo pieno, adesso neanche ve lo dico.

Ragazzi, che nostalgia!... Mi ricordo quando misi le mani per la prima volta su tal gioco insieme a Dupont, proprio qui in redazione! Le animazioni dello sprite principale, il concept di gioco, le ambientazioni fantascientifiche, le sequenze animate che inframmezzavano l'azione... Ah, non ne fanno più di titoli così (o sì, beh, insomma, in fondo è un modo di dire, no?). Comunque sia, se possedete un Mega Drive e non avete ancora ventilato (no, Random, non c'entrano i borlotti del Tabacchi) l'ipotesi di acquistare questo piccolo capolavoro, ricredetevi subito: è un classico e non si può perdere. Augh!

SPEEDBALL 2 - BRUTAL DELUXE

ARENA, MEGADRIVE, 1992)

Il numero Due! Non il numero due della saga di Spidboll (rimasta poi a due, comunque), proprio il numero Due di Gheim Pigna! Ah, meno rughe, meno occhiaie, che tempi meravigliosi. E questo qui era il gioco di copertina, si scrive *Speedball 2* ma si pronuncia "Miseria zozza mi serve un altro joypad". E, fondamentalmente, qualcuno a cui spezzare reni e giunture nell'arena apposita, meccanizzata con gusto e piena di bonus da raccattare per strippare l'avversario. Come ipotesi di sport futuribile, questa qui è una delle meno accreditate e di diretta conseguenza una delle più divertenti. Una squadra di mazzulatori carenati (la Brutal Deluxe) sotto il vostro controllo, un'altra sotto quella della CPU o di chi vi pare, una palla d'acciaio e zero mani libere per i popcorn, questo è *Spidboll Due*: il resto sono i fondamentali della pallamano, liberati dalla zavorra sul rispetto dell'avversario: cacciaviti nei denti e trucchi bastardissimi per segnare punti e spezzare ossa, questi sono videogiochi, altro che *Pacman*. Per chi ci segue dagli esordi, adesso è chiaro perché il numero tre di GP sia uscito così in ritardo Andatevelo a recuperare, giocateci, fatevi urlare nella recchia da qualcuno che possa essere l'equivalente di Albini e proverete le gioie della vita in redasiun.

Ho giocato a *Speedball 2* per la prima volta a Vienna, su un Amiga e con un dischetto piratato. Mi ricordo che girava sull'Amiga 1000 di...oh, digressioni. Questo è per Mega Drive. Devo dire che il passaggio Austria-Italia ha giovato a questo vecio classico, le bestemmie italiane sono tutta un'altra cosa e in genere tendono a coprire totalmente il sonoro del gioco quando sono due umani a segarsi le gambe sul campo di *Spidboll*. Ripescaggio assolutamente raccomandato a chiunque non l'abbia mai visto e a tutti quelli stufi di reprimere l'indole iconoclasta.

Sì, Sì, Così, Così, Ah, Ah, fantastico, NOnonononono... Prendi il bonus, prendi il bonus! YEAH! GOL!!!!! Ah, ah, ah, ah,! Eccezionale... Senti, senti quando dice "Get Ready!", non è fenomenale? Ah, grande, guarda qua: tocchi il magnetizzatore e poi. AZZZZ! Mi hanno tolto la palla. PORC! Ma ti frego, eh sì! Adesso quando fai gol prendi ben venti punti a botta! Forte, vero? TI SPEZZO IL CRANIO FIGLIO DI ...! L'ho ucciso, l'ho ucciso! AH! AH! AH! Ti becchi altri venti punti come quando fai gol! ICE CREAM! ICE CREAM! Ah, dio, non ce la faccio più...
(Estratto di conversazione tra me e Madoc durante una partita a *Speedball 2* per Mega Drive. Se il concetto non fosse chiaro, lo esplicito: COMPRATELO!!!).

Si ringraziano Play Game Shop e Queen Computer Shop (To)

1
SI
6
6
1

SEAQUEST DSV

MALIBU' GAMES·SNES·SPARATUTTO

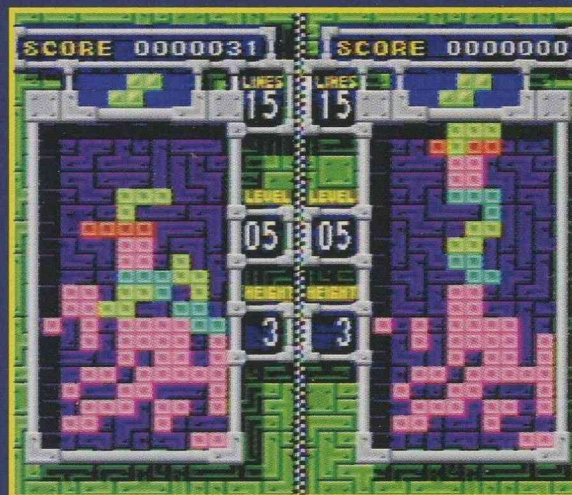
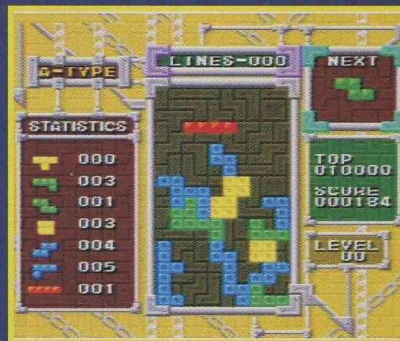
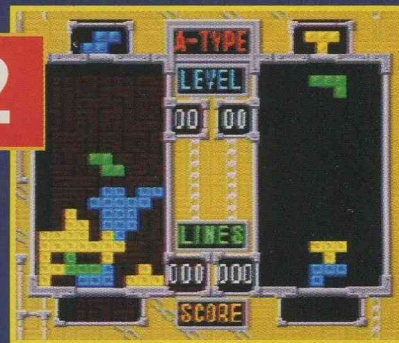
Secondo l'intenzione dei produttori, *SeaQuest DSV* avrebbe dovuto rappresentare l'equivalente oceanico di *Star Trek*: tanta era la fiducia che il progetto fu affidato a Steven Spielberg. Nonostante il pedigree del celebre regista, però, la serie è stato un mezzo flop che negli Stati Uniti non ha entusiasmato nessuno. Neanche questa trasposizione videoludica si rivela, peraltro, molto riuscita. Si tratta di uno sparatutto subacqueo articolato in missioni e impostato su una prospettiva di tipo isometrico, secondo una formula simile alla serie *Strike* della Electronic Arts. Le missioni variano dalla riparazione di reattori nucleari al recupero di equipaggi intrappolati in sottomarini in avaria, dalla protezione delle barriere coralline in pericolo alla distruzione di depositi di droga nascosti nelle profondità dell'oceano. Ci sono armi e strumentazioni complesse da gestire, ma alla lunga il gioco stenta a ingranare e la mancanza di mordente si fa sentire. Da notare, tra l'altro, che il livello di difficoltà delle missioni è piuttosto duro.

1-2
NO
7
7
1

TETRIS & DR. MARIO

NINTENDO·SNES·ROMPICAPO

72

Tempo di liquidazioni in casa Nintendo: nonostante i vertici si affrettino a giurare un giorno sì e uno no che continueranno a supportare al massimo la loro macchina a 16 bit (in modo di distrarre l'attenzione del pubblico dai nuovi prodotti della concorrenza), anche la grande 'N' attraversa un periodo interlocutorio di stand-by, alla vigilia del lancio dell'Ultra 64: questa condizione è dimostrata dallo scarno schieramento di nuovi titoli presentato al CES di Las Vegas, ed è confermata da questa cartuccia, perfetto esempio di promozione in stile "fondi di magazzino, 2x1". Si tratta di un nuovo silicio, non troppo nuovo, in verità, in quanto incorpora la versione colorata e vitaminizzata di due grandi successi per Game Boy: il sempiterno *Tetris* e il farmacologico *Dr. Mario*. Per quanto riguarda il primo mi rifiuto di pensare che anche un solo lettore di GP ignori di cosa si tratta; del secondo dirò che assomiglia a *Tetris* ma ha come protagonisti delle pastiglie bicolori da accatastare in modo opportuno. Il tutto sa un po' troppo di déjà vu.

Il Super Nintendo si erge a protagonista assoluto del Game Flash di questo mese: l'unica compartecipazione del Megadrive riguarda infatti *Speed World* della Sony. Data la qualità del gioco, però, non credo che i possessori del 16 bit Sega se ne rallegreranno troppo...

Giocatori
Continua
Grafica
Sonoro
Livelli di difficolta'

Giocatori	Continua	Grafica	Sonoro	Livelli di difficolta'
1	SI	5	6	1

52

OBITUS

BULLET PROOF SOFTWARE · SNES · AVVENTURA

Probabilmente pochi fra i lettori di GP se ne ricorderanno, ma *Obitus* è un vecchio adventure pubblicato dalla Psygnosis per computer Amiga nella primavera del 1991. Ebbene, la Bullet Proof Software (evidentemente a corto di idee) ha pensato bene di acquistarne i diritti per il mercato console e se n'è uscita con questa versione per SNES. Il gioco ha un'ambientazione fantasy e si avvale di una visuale in soggettiva piuttosto particolare: si tratta infatti di una prospettiva in finto 3D che dà un'impressione di profondità ma in realtà è costruita tramite lo scrolling di immagini puramente bidimensionali. Oltretutto la finestra di gioco è alquanto ridotta e occupa poco più della metà dello schermo. La struttura di gioco è essenziale ed è imperniata principalmente sull'esplorazione di dungeon e labirinti di vario genere infestati da creature maligne progressivamente più accanite, secondo un modello collaudato dei giochi di avventura. Quel che frena *Obitus* sotto ogni punto di vista è il codice genetico superato: è un gioco vecchio e si vede.

Giocatori	Continua	Grafica	Sonoro	Livelli di difficolta'
1/2	SI	4	4	3

55

SPEEDWORLD

SONY IMAGESOFT

MD/SNES · GUIDA

Tre sono gli argomenti che i detrattori della Sony sono soliti proporre in questo periodo, in contemporanea col lancio della PlayStation: 1) Il fallimento dello standard Betamax; 2) Il fallimento dello standard MSX; 3) Le mediocri prove date come software house nel campo dei 16 bit. Questo *Speed World*, simulazione di competizioni stock-car con tanto di marchio ESPN, si inserisce a pieno merito nella terza fattispecie. Nonostante il packaging accurato e le di numerose opzioni, dopo sette secondi di gioco si ha l'impressione che questa simulazione sia veramente scialba, classificabile fra le più brutte nella storia dei videogiochi automobilistici. Dopo alcune sedute di gioco più approfondite, tale impressione viene confermata. E dopo aver rivoltato il gioco in ogni suo aspetto il verdetto diventa definitivo e inappellabile: la realizzazione grafica delle auto e delle piste è assolutamente inadeguato, come anche la qualità dell'animazione e la riproduzione del comportamento delle vetture. Fortunatamente la Sony potrà rifarsi con la PlayStation.

▲	SALITA
✪	NEW ENTRY
◆	STABILE
▼	DISCESA

Il sole è da poco calato all'orizzonte, e nella quiete crepuscolare in cui, di solito, noi immortali ci svegliamo dal nostro profondo torpore catatonico, un pallido riflesso adamantino si proietta sul coperchio della mia lucida bara d'alabastro, elegante e austera. L'inizio della bella stagione e, soprattutto il buon senso, dovrebbero suggerirvi di uscire da quelle quattro pareti domestiche in cui trascorrete, purtroppo, la maggior parte della vostra grigia e insignificante esistenza terrena. Naturalmente, ben lungi dal darvi dei buoni consigli, il mio compito è, e rimane, quello di indurvi in tentazione stuzzicando la vostra fame di videogiochi, e convincervi così a trascorrere in casa uno splendido pomeriggio che avreste potuto impiegare, assai più proficuamente, a dare aria ai vostri polmoni ormai irreversibilmente incatramati dallo smog cittadino. Eccovi dunque il consueto aggiornamento delle vostre top 10, unica vera e competente guida al miglior modo di buttar... ehm, di investire i vostri risparmi.

Vordak

MEGA DRIVE

Mov.	Pos.	Titolo	Editore
Salita	1	MICRO MACHINES 2	(CODEMASTERS)
Discesa	2	URBAN STRIKE	(EA)
Salita	3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
Discesa	4	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
New entry	5	PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE	(ACTIVISION)
New entry	6	PGA TOUR GOLF 3	(EA)
Discesa	7	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
Discesa	8	MEGA BOMBERMAN	(VIRGIN)
Discesa	9	SHINING FORCE 2	(SEGA)
Discesa	10	SONIC & KNUCKLES	(SEGA)

Il "ribaltone" si è finalmente verificato: *Urban Strike* abbandona la prima posizione in favore del brillante seguito del celebre "Hit" targato Codemasters. Ma *MM 2* non è l'unico "sequel" a far parlare di sé: le due new entry sono sequel a loro volta, potenza della nostalgia!

SNES

Mov.	Pos.	Titolo	Editore
Stabile	1	DONKEY KONG COUNTRY	(NINTENDO)
Salita	2	STUNT RACE FX	(NINTENDO)
Salita	3	STREET RACER	(UBISOFT)
Discesa	4	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
Salita	5	SUPER BOMBERMAN 2	(VIRGIN)
Discesa	6	THE LION KING	(VIRGIN)
Discesa	7	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
Stabile	8	TOPOLINO MANiA	(SONY)
New entry	9	EARTH WORM JIM	(VIRGIN)
Salita	10	VORTEX	(SONY)

Il verme fa il suo debutto anche nella classifica del 16 bit della grande "N": ci riferiamo a *Earthworm Jim* di casa Virgin, unica nuova proposta di questo mese. Continua il dominio del Gorillone, che voglia strappare a Mario la palma di Testimonial della Nintendo.

MEGA CD

	Pos.	Titolo	Casa
◆	1	SOUL STAR	(CORE DESIGN)
✪	2	PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE	(ACTIVISION)
▼	3	GROUND ZERO TEXAS	(SONY)
◆	4	BATTLE CORPS	(CORE DESIGN)
✪	5	DUNGEON MASTER 2	(JVC)
▼	6	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
▼	7	LETHAL ENFORCERS 2	(KONAMI)
▼	8	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)
▲	9	STARBLADE	(NAMCO)
▼	10	EYE OF BEHOLDER	(F. C. I.)

Lo stupefacente shoot-em-up della Core Design mantiene la prima posizione, faticosamente strappata a *Ground Zero Texas* lo scorso mese. Debutto in contemporanea con l'omonimo per Mega Drive per il terzo episodio della saga di Harry Pitfall che, insieme al nuovo RPG della JVC chiude l'elenco delle novità.

GAMEBOY

	Pos.	Titolo	Casa
◆	1	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
▲	2	POWER RANGERS	(BANDAI)
◆	3	TETRIS 2	(NINTENDO)
✪	4	ROAD RASH	(EA)
▲	5	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼	6	PROBOTECTOR 2	(KONAMI)
▲	7	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▼	8	WARIOLAND	(NINTENDO)
◆	9	MRS PAC MAN	(NINTENDO)
▲	10	JURASSIC PARK	(OCEAN)

Una sola New Entry: conversione diretta del violentissimo gioco di motociclette originariamente sviluppato per Mega Drive, *Road Rash* è certamente destinato ad occupare ben presto il podio della nostra classifica. Come su SNES, anche su Gameboy è stabile la sovranità del Gorilla più famoso del mondo.

GAME GEAR

	Pos.	Titolo	Casa
▲	1	ECCO THE DOLPHIN	(SEGA)
▼	2	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✪	3	THE LION KING	(VIRGIN)
▼	4	STAR TREK: THE NEXT GENERATION	(ABSOLUTE)
▼	5	SONIC SPINBALL	(SEGA)
▲	6	NBA JAM	(ACCLAIM)
▲	7	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▼	8	ALADDIN	(SEGA)
✪	9	MICKEY MOUSE 2	(SEGA)
✪	10	ITCHY & SCRATCHY	(ACCLAIM)

Finalmente! L'aria stantia che da qualche mese si respira intorno alla classifica del portatile della grande "S" sembra essere stata spazzata via da una ventata di novità. Ben tre nuove proposte vivacizzano infatti la chart Game Gear.

LE DIECI MEZZE VERITÀ PIÙ DIFFUSE

1 Il buco nell'ozono non è una minaccia imminente...
2 I senza-tetto preferiscono vivere in strada...
3 Ci vorrà ancora molto tempo prima di trovare la cura per l'A.I.D.S....
4 La pena capitale è effettivamente un deterrente efficace per la criminalità...
5 La guerra per la violenza negli stadi è stata vinta...
6 I paesi del terzo mondo non hanno soldi né per il cibo né per le medicine...
7 Il prossimo governo sarà in grado di garantire un milione di nuovi posti di lavoro...
8 L'alto tasso d'immigrazione non è più un problema...
9 Non esiste collusione tra mafia e le alte cariche dello Stato...
10 L'economia italiana sta finalmente riprendendo...

E LA VERA VERITÀ:

1) ... Perché tanto l'"Effetto Serra" ci ucciderà prima!
2) ... lo sa chiunque abbia visitato un appartamento dell'Ente Autonomo Case Popolari!
3) ... Perché una volta scoperta, tutti i ricercatori perderanno il lavoro!
4) ... Ma solo per chi vi è condannato!
5) ... Dalle organizzazioni di tifoseria ultrà!
6) ... Ma solo per armi e carri armati!
7) ... Nell'arco di un milione di anni!
8) ... Per le organizzazioni d'immigrazione clandestina!
9) ... Semmai, è vero il contrario!
10)... La sua folle corsa verso la bancarotta definitiva!

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO Neo Geo + 1 joystick + cavi + 6 giochi fra cui: Fatal Fury Special, Samurai Shodown, Art of Fighting 2 per L. 800.000. Vendo anche separatamente. Inoltre vendo Mega Drive e Super Nes + giochi. Dino - tel. 0836/665813 dalle 14 alle 14.30

VENDO/scambio giochi per Atari Jaguar Sony Play Station Saturn 3DO Neo Geo CD Super Nes e Mega Drive. Massima serietà.
Renato - tel. 030/7301689 feriali dalle 18 alle 21 - festivi dalle 8 alle 21

VENDO 3DO (vita 3 mesi) con interfaccia Scart + adattatore joystick (si possono utilizzare i joystick del SNes sul 3Do) + joystick SNes Top Fighter (programmabile) + sampler CD + pistola Laser Gun + 15 CD (tra cui Super Street Fighter II Turbo, Samurai Sho-Down, Need for Speed, Virtuoso ecc.) allo strabiliante prezzo di L. 2.300.000. Vendo i CD anche separatamente prezzi da stabilirsi. Infine vendo cartucce per Neo Geo, Game Gear, Game Boy. Matteo - tel. 051/722084 ore pasti

VENDO Neo Geo versione Jap, 2 joystick originali, memory card, 2 giochi (Mutation Nation, 3 Count Bout) a L. 450.000 o con monitor Philips 14 pollici a L. 600.000. Annuncio valido solo per il Nord Italia.
Marco - tel. 010/6967553

VENDO/compro/scambio cartucce per MD, SNes e Game Boy. Molti titoli a disposizione. Scambio anche alcuni giochi per un MD32X. Annuncio sempre valido. Marco - tel. 0439/58556 dalle 16.30 in poi

VENDO per SNES le cassette di Mortal Kombat e Street Fighter 2 a L. 40.000 cadauno.
Daniele - tel. 0376/619175

VENDO per SNES Usa (non scambio): Earthworm Jim, Mortal Kombat 2, Illusion of Gaja + joystick in metallo tipo sala giochi. Vendo separatamente o in blocco a L. 300.000.
Matteo - tel. 0543/67726 dalle 12 alle 14 e dalle 19 alle 21

VENDO Amiga 600 con 1 Mb di ram (come nuovo ancora in garanzia) + monitor Philips + oltre 60 floppy con giochi e utility + mouse + joystick + libri e riviste a L. 500.000. Trattabili.
Bruno Belli - via C. Dragoni, 10 - 50047 Prato - tel. 0574/811989

VENDO videogioco portatile Supervision in ottime condizioni, completo di 7 giochi tra i più belli al prezzo trattabile di L. 110.000.
Massima serietà.
Giuliano - tel. 0585/857060 ore pasti

VENDO/scambio Rock'n'Roll Racing, Tecmo Super NBA Basketball, Super Formation Soccer per SNes e Shinobi 2 - Silent Fury per Game Gear.
Giacomo - tel. 051/6146449 ore pasti

VENDO Super Nintendo (versione jap) con Pro Fighter 24 Mbit e un centinaio di giochi tra i migliori sul mercato tutto a L. 1.100.000 o separatamente da conordare.
Luciano - tel. 0331/440547 ore pasti

VENDO/scambio le seguenti cartucce per Snes: The Lion King, NBA Jam, Turtles in Time, Alien 3, Batman Returns, Euro Football Champ. tutto in ottimo stato, prezzi bassi, massima serietà. Annuncio sempre valido.
Antonio - tel. 0382/935914

VENDO Neo Geo completo di tutto + memory card + Soccer Brawl + Magician Lord a sole L. 450.000.
Dario - tel. 085/53698 ore pasti

VENDO Nintendo 8 bit + pistola Zapper + 2 joypad L. 80.000. Vendo anche le seguenti cartucce sempre per Nintendo 8 bit: Top Gun L. 45.000, Dr. Mario L. 45.000, Big Foot L. 45.000, Turtles II L. 50.000, Super Mario Bros - Duck Hunt per pistola Zapper L. 45.000. Anche in blocco a L. 300.000.
Tel. 0431/82272

Annuncio valido solo per Modena e dintorni! VENDO 15 cartucce per Lynx Atari tra cui: Chekered Flag, Blue Lightning, Klax ed altro ancora. Tutte in ottimo stato. In più vendo anche un cavo ComLinx. Il tutto a L. 250.000. Vendo anche separatamente a prezzi trattabili.
Alessandro - tel. 059/312151 ore serali

VENDO Super Nintendo ed i seguenti giochi a prezzi da trattare: Parodius, Super Street Fighter 2, S. Street Fighter 2 Turbo, F-Zero, Super Contra 3, Road Runner ed altri giochi da L. 25.000. Vendo anche riviste Game Power, CVG. Fabrizio - tel. 0123/347012

VENDO MD con: Arcade Power Stick, cavo scart, 14 giochi (es. Mortal Kombat, Another World) a L. 800.000 trattabili. Sono disposto a fare scambi con altre console, cassette. Samuele - tel. 0385/74637 dalle 18 in poi

VENDO computer Nintendo 8 bit (Entertainment System Mattel Version) + pistola Zapper + 1 pulsantiera e con i seguenti giochi: Super Mario Bros 1 e 3, Xevious, The Flintstone e Dunk Hunt il tutto a L. 300.000.
Alessandro Fulvi - via Collaiello, 29 - 62020 Gagliole (MC)

VENDO Super Nintendo Pal, in ottime condizioni, completo di cavi e 2 joypad + Super Mario Kart (pal) + Jimmy Connors Pro Tennis Tour (pal) a L. 300.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Mega Drive a L. 40.000 cadauno: Road Rush, David Robinson's Supreme Court, Bubsy, Grandslam The Tennis Tournament e Altered Beast a L. 20.000.
Massimo - tel. 0583/950565 ore pasti

VENDO MD + joypad + 2 cartucce a L. 220.000. Nes + 2 joypad + pistola Zapper + 5 cartucce a L. 220.000. Vendo le cartucce anche separatamente a L. 45.000 cadauna. Cartucce per SNes tipo Mega Man a L. 55.000, cartucce per GB tipo Wario Land a L. 30.000. Tutto il materiale è in versione Pal. Giovanni - tel. 0583/936660

VENDO cartuccia: Way of the Ninja per Super Nintendo (USA) completa di manuale e poster a L. 69.000. Non trattabili. Daniele - tel. 0823/712307

VENDO giochi per MD tra i quali: Topolinomania, Shining Force II a L. 60.000, Sparkster, Jungle Book, Shadowrun (jap.) a L. 50.000; The Lost Vikings, Marko's Magic Football, Second Samurai, Cool Spot, Flink a L. 40.000. Luca - tel. 0776/22527

VENDO Super Nintendo Pal con 1 joypad, cavo scart, adattatore universale per cartucce giapponesi e americane, cartuccia Super Mario World più 1 cartuccia a scelta tra Starwing e Super Soccer o Street Fighter 2 a L. 250.000 trattabili.
Andrea - tel. 0533/39013 dalle 14.30 alle 16.45

VENDO giochi per Super Nintendo (versione italiana): Super Ghouls'n Ghost, Super Mario World, Final Fight, Tiny Toons, Looney Toons (Road Runner) a L. 100.000; oppure The Legend of Zelda a L. 80.000 o ancora tutti questi giochi a L. 480.000 trattabili. Gianluca - tel. 0976/2777 ore pomeridiane e serali

VENDO Mega CD + Mega Drive + universal Mega CD Adaptor + Final Fight CD + Jaguar XJ 220 + Virtua Racing + PGA Tour Golf II a L. 400.000. Valido per Bologna.
Daniele tel. 390277

VENDO cartucce: World Cup '90, Mortal Kombat per Game Gear a L. 35.000 l'una. Master System II e 7 giochi + Pistola con gioco a L. 50.000. Solo zona Milano.
Alberto - tel. 02/2541592 ore pasti

VENDO Mega Drive 2 europeo, con due joypad, modulatore TV, alimentatore, adattato per gioci giapponesi, imballaggi originali e otto giochi (tra i quali Sonic, Fifa Soccer, Rocket Knight, Aladdin... a L. 499.000. Vendo inoltre molti giochi per Super Nes (tra i quali Mortal Kombat, Turtles Tournament Fighters...) a buoni prezzi. Il tutto in ottime condizioni.
Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

VENDO cartucce Super Nes a buon prezzo tra cui: Lethal Enforces, Alien 3, Megaman Soccer, Mr. Nutz ed altri. Inoltre vendo nintendo scope con 4 giochi a buon prezzo. Giancarlo - tel. 02/816719 dalle 15 in poi

VENDO Mega Drive 2 10 mesi di vita con due joypad + adattatore per cartucce giapponesi: completo di tutto con i seguenti giochi: Eternal Champions, Super Street Fighter II (jap), Fifa Inte. Soccer e Toe Jam & Earl. Tutto a L. 350.000 trattabili.
Francesco - tel. 0771/64564 dalle 16 alle 20.30

VENDO Amiga CD ³² con 19 CD a L. 750.000. Giochi per Mega Drive e Super Nes a 45.000. Giochi per Amiga 500/500 + 2000 il disco Game Gear + 3 giochi + borsa a L. 110.000.
Tel. 0332/310683

VENDO per Super Nes Illusion of Gaia o scambio con Secret of Mana o Final Fantasy 3.
Marco - tel. 02/89150194

VENDO cartucce per Super Nes Pal: Super Ghouls'n Ghost L. 60.000, Mario All Stars L. 60.000, Fifa Soccer L. 50.000 o scambio con Street Racer, Donkey Hong Country e Sensible W. of Soccer. Vendo inoltre annate complete 1992/93/94 di CVG, Game Power, Consolmania, K e Superconsole.
Maurizio - tel. 06/9640488

VENDO o scambio con Neo Geo CD modificato italiano-giapponese-americano con 4 joypad (di cui 2 a sei tasti), Bazooka Menager, 17 giochi (tra cui Mortal Kombat II e Street Fighter II) a L. 1.100.000 poco trattabile. Valido solo per la Lombardia e regioni confinanti. Claudio - tel. 0332/227702 sera

VENDO Super Nintendo + 11 giochi (Mortal Kombat II...) e Pc Engine Duo + 4 giochi separatamente. Prezzi da concordare insieme. Max serietà.
Federico - tel. 045/422226

VENDO in blocco e separatamente le cartucce per Super Nes (europeo): Super Mario World, Street Fighter II, Mortal Kombat, Super Soccer, Power Athlet, Final Fight, Super Wrestlemania ed altri. Tutto in ottimo stato, massima serietà.
Gioacchino - tel. 0883/522234 ore 14

VENDO per Neo Geo le seguenti cartucce: King oo the Monsters II, World Heroes II, Fatal Fury II, Super Side Kicks ciascuna a L. 75.000 o in blocco a L. 280.000. Inoltre vendo molti titoli per Mega Drive a L. 25/30.000 e per Super Nes a L. 55/60.000. Vendo anche Neo Geo CD + 4 giochi a L. 890.000.
Gianni - tel. 055/490660 ore 14-15 e 20-22

VENDO Super Nintendo Pal nuovissimo (causa doppio regalo ancora imballato) completo di 2 joypad, adattatore AC, commutatore antenna più i seguenti giochi: Street Fighter 2, Turbo, Super Mario All Stars, Spiderman e X-Men in Arcade's Revenge. Il tutto a L. 250.000!! Inoltre vendo Nintendo completo di 2 joypad, adattatore AC, commutatore antenna a L. 90.000. E i seguenti giochi: Megaman 2, Caccia a Ottobre Rosso, The Adventures of Bayou Billy, The Battle of Olympus a L. 15.000 l'una o tutto in blocco a L. 150.000.
Antonio - tel. 0699221706

VENDO Nintendo 8 bit + 2 pad + pistola zapper + 4 giochi a L. 110.000 trattabili. Inoltre vendo Sega Master System II + 2 pad (tra cui uno del MD) + 5 giochi a L. 110.000. Inoltre vendo anche Game Boy + 3 giochi + auricolari + cavo scart + alimentatore a L. 100.000 oppure in blocco a L. 300.000 trattabili. Gianluca - tel. 081/934075 - 0360/392437

VENDO Neo Geo CD con 2 joystick (no joypad), 4 giochi (Samurai, Shadown, Art of Fighting 2, King of Fighters 94, Samurai Shodown 2, imballi originali, versione giapponese scart. Tutto come nuovo a L. 950.000. Annuncio valido solo zona Milano-Lecco. Walter - tel. 039/509612

VENDO, solo in blocco, Super Nes + 2 joypad +alimentatore e adattatore universale + i seguenti giochi: Cannon Fodder, Syndicate, The Lion King, Blek Thorn, Nosferatu e tani altri a L. 1.400.000. Emiliana - tel. 0187/493421

VENDO Super Famicom + adattatore universale a L. 200.000 e i seguenti giochi: Super Turrican L. 50.000, Street F. II L. 50.000, Axelay L. 40.000, Cybernator L. 50.000, F-Zero L. 40.000 ed altri. Carlo - tel. 0445/5150508

VENDO i seguenti titoli per MD: NBA Jam, Robocop vs Terminator, Sonic, Sonic 3, Rocket Knight Adventures, Batman Returns, Super Street Fighter 2, Earth Worm Jim, Puggsy ed altri. Si richiede massima serietà. Armando - tel. 0824/51921

VENDO per SNES i seguenti giochi: L. 60.000 S. Mario All Stars (ita), Street Fighter 2 Turbo (Jap); L. 50.000 Prince of Persia (ita), U.N. Squadron (ita); L. 40.000 Joe & Mac (ita), Road Runner (ita), Street Fighter 2 (ita). Per chi fosse interessato vendo per PC i tre CD: Carmen sandiego DLX, Loom, Monkey Island a L. 30.000 (o L. 15.000 l'uno). Paolo - tel. 03561599 ore pasti

VENDO Sega Master System II occasione 2 cartucce tra cui Alex Chid e Rescore Mission + pistola Zapper completo di cavi e istruzioni L. 120.000 trattabili e un regalo a sorpresa. Massima serietà e vendo cartucce Super Nintend: Off Road e Pawer Renger L. 160.000.
Adriano - tel. 0565/220014 ore pasti

VENDO Sega Mega Drive europeo con 1 joypad, adattatore euro-japan, adattotre Mega key e le seguenti cartucce: Fifa '95, WWF raw, NBA Jam, Landstalker, Street Fighter 2, Out Run, Power Monger, Castle of Illusion, European Club Soccer. Solo in blocco a L. 650.000 trattabili. Annuncio valido in tutta Italia. Massima serietà.
Alessio - tel. 06/9058143 ore serali

CERCO

CERCO per SNES: King of Dragon, Super Street Fighter 2, Demon's Crest e Pitfall a prezzo conveniente.
Daniele - tel. 0376/619175

CERCO RPG per Mega Drive con istruzioni italiano. Cerco Ys III e D. D. Warrior of Eternal Sun per Mega Drive. Fantasy Star V per Mega Drive, Shinig Force per Mega Drive, Rastan Saga II per Mega Drive. Gaetano - tel. 019/820359 dalle 13 alle 14

CERCO scheda rastan saga per Black Rage. Vendo per Neo Geo Super Sidekicks 2, Top Hunter, Fatal Fury Special a L. 150.000 l'uno, Viewpoint a L. 300.000. Vendo per Cd 32 Ultimate Body Blows + Rise of the Robots a L. 50.000. Vendo per S. Famicom Street Fighter 2 Turbo L. 50.000 Rock'n'Roll Racing L. 45.000, Gambare Goemon L. 35.000.
Marco D'Andrea - tel. 06/30360013

CERCO disperatamente TFX CD + manuale. Spese postali a carico.
Paolo - tel. 03561599 ore pasti

CERCO per SNES i seguenti giochi in versione USA o Pal: Final Fantasy I e II, Rock'n'Roll Racing, Super Ghouls'n Ghosts, Parodius, NBA Jam, Super Mario Kart. Sono disposto a comprarli ed un prezzo non superiore alle 70.000 lire oppure a scambiarli con altri giochi. Max serietà.
Simone - tel. 0141/669192

CERCO tutte le password per il gioco Krusty's Super, Fan House per Super Nintendo.
Ivan - tel. 06/5682975

CERCO cartuccia per SNES - SFamicom Mazinga-Z.
Stefano - tel. 0883/332919 ore pasti

CERCO disperatamente per Mega Drive la cassetta Landstalker versione europea, in buone condizioni.
Angelo - tel. 0321/694822

CERCO disperatamente i seguenti giochi per Super Nes, Maccros, Kikikatay II, Earth Wrom Jim, Demon's Crest, Donkey Kong Country, Perfect Eleven (Soccer Superstar), Sky Blazer, NBA JAm, Mortal Kombat II.
Andrea/Mimmo - tel. 080/832985 dopo le 16

CERCO disperatamente per MD: Sensible Soccer, NBA Jam, Urban, Desert Strike, Dragon. Vendo/scambio MK II e SSFII (japan). Max serietà.
Giovanni - tel. 0127/72924 solo dal martedì al giovedì dalle 12.30 alle 13

SCAMBIO

SCAMBIO per SNES cartuccia Street Racer (versione america) quasi nuova con: Wild Guns, Cool Spot, Smash Tennis, Super Mario All Star, Mickey Mouse. Antonello - tel. 085/4751891 ore pasti

SCAMBIO giochi per Mega Cd.
Mario - tel. 075/972057 ore pasti

Cerco disperatamente uno SCAMBIO per Mega Drive: Virtua Racing con Super Street Fighter II o Mortal Kombat II. Emir - tel. 06/4819304 dalle 16.45 alle 17.30

SCAMBIO Game Boy + 9 giochi con Mortal Kombat 2 + Super Street Fighter 2 + Hokey '95 o NBA '95 per Mega Drive 16 bit. Oppure scambio Game Boy + 9 giochi con Super Nintendo + 2 joypad, offerta valida solo peer San Remo e dintorni.
Marco - tel. 0184/576356 dal pomeriggio in poi

SCAMBIO Super Nintendo + cavo antenna + joypad + converter + sei cartucce, tra cui Super Street Fighter II, Donkey Kong, Mario All Stars, ecc. per un 3Do oppure per un Neo Geo CD. Pietro - tel. 0884/562150

CONTATTI

Ehi tu! Sì prorpio tu, ti andrebbe di far parte di un nuovo club esclusivamente riservato ai ragazzi della Sardegna? Se sei sensibile ai cambiamenti ora in atto, se vuoi trovare un gruppo di amici che ti prende in giro per ciò che ti piace, se insomma vuoi far parte di un club esclusivamente inerente al mondo dei videogiochi chiedi di Riccardo - tel. 070/939694 dopo le 20

Amici del 3do. Siamo un gruppo interessato a conoscerti per informazioni soluzioni, trucchi, scambi e novità nell'ambito del meraviglioso mondo del 3DO.
Fulvio - tel. 011/4240482 - Franco - tel. 011/9811820

GAME OVER
PRESENTA
TENNIS

RED
SCAR

RED FURY 66
SCARLET 00

FINE

GEVIN
CORPORATION